REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

NUMERO 11 ● 350 PTA.

GRUPO ZETA



GANA TODOS LOS JUEGOS COMENTADOS EN ESTE NUMERO

■ MEGA DRIVE
- SONIC 3
- NBA JAM
- SOCKET
- REN & STIMPY
- BUBBA'N'STIX

■ MEGA CD
- CHUCK RACING
- DRAGON'S LAIR
- DOUBLE SWITCH
- GROUND ZERO TEXAS

■ MASTER SYSTEM
- ROAD RASH
- STREET OF RAGE 2

■ GAME GEAR
- SENSIBLE SOCCER
- GEAR WORKS

■ NOTICIAS
C.E.S. DE LAS VEGAS



STREETS OF RAGE 3

MALAS CALLES... BUENOS GOLPES

8 420565 051002 00011

MEGA

¡AHORA VAS A SABER QUIEN ES SONIC!

¡Aún no sabes de lo que es capaz tu héroe favorito!. Rebobina todo lo que has vivido hasta ahora del increíble SONIC porque vas a enfrentarte a algo rabiosamente nuevo. Endiabladamente divertido. ¡¡SONIC 3!!. ¡Lo máximo de SONIC!.



¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3! A través de 6 enrolladísimas fases te encontrarás de todo. Ciudades submarinas, mundos helados, ferias diabólicas... y, por supuesto, a ROBOTNIK dispuesto a amargarte la vida.

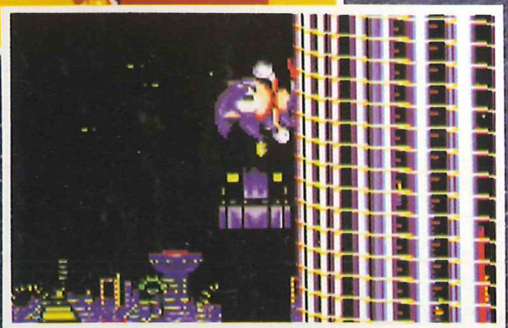
¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3! Velocidad turbopropulsada, scrolls de más de 12 planos y uno, ¡superpuesto!. "Looping" vertical, horizontal y lateral... ¡De vértigo!.

¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3! ¡Prepárate a estrenar poderes!. Atrae los anillos con la BURBUJA IMAN, conviértete en BOLA DE FUEGO y elige ataque: circular, aéreo, aéreo doble, terrestre o turbo. ¡Impresionante!.

SONIC 3. ¡A ver quien te para los pies ahora!.

¡Todo un número uno!

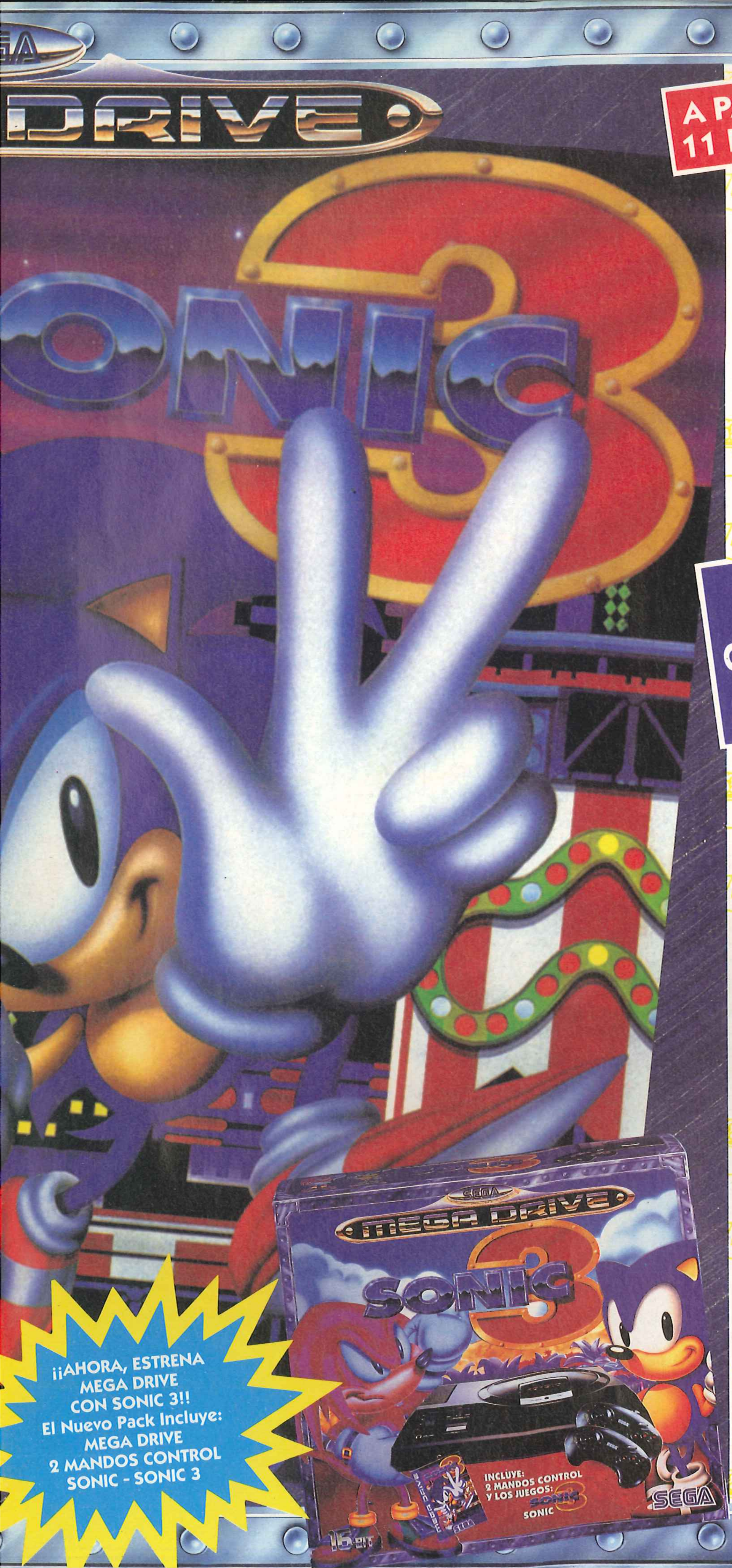








Unitros



A PARTIR DEL 11 DE MARZO

MAS DE 10.000 PREMIOS TE ESPERAN DONDE NADIE PUEDE VERLOS.

¡¡ Sólo tú con tu SEGAVISOR INTERACTIVO !!

Si el juego va a romperte los esquemas, la Campaña de T.V. no iba a ser menos.
Con SONIC 3, ¡¡LLEGA LA T.V. INTERACTIVA!!.
A partir del 11 de Marzo, deberás estar atento a tu T.V. porque emitiremos el spot de SONIC 3 que desvelará el gran secreto.
Durante el mismo, aparecerá en pantalla una zona roja interactiva. ¡Es el momento!. Ten listo tu SEGAVISOR INTERACTIVO y colócalo sobre ella.
¡Uno de estos personajes aparecerá con toda nitidez!.
SONIC, TAILS, KNUKLES o el malvado ROBOTNIK.
¿Cuál es el tuyo? hay más de 10.000 regalos ocultos en tu SEGAVISOR INTERACTIVO. Entre ellos más de 100 cartuchos de SONIC 3 y miles de sorpresas de lo más exclusivas.
¿Cómo conseguirlo?. Lo encontrarás, totalmente gratis en el Hobby Consolas de Marzo, o bien en el Suplemento Dominical de EL PAIS del 6 de Marzo.
¡No te quedes sin él!. ¡Entra en la dimensión interactiva de SONIC 3!.



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

Tras diez números con vuestro respaldo, y en nuestro deseo de superarnos os ofrecemos el primero de nuestros libros de pistas que, desde hoy, acompañarán esta revista: Castlevania, the New Generation. Esta no es la única novedad. Seguro que disfrutáis con Streets of Rage 3 para Mega Drive y con la primicia de Chuck Racing para Mega CD. Además, los amantes de la portátil estamos de enhorabuena porque Sensible Soccer nos ayuda a perseverar en la afición por el fútbol.



PREVIEWS



REVIEWS

MEGA DRIVE

MEGA CD



GAME GEAR



MASTER SYSTEM



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Marketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Alfredo Valiente
Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: José Luis Sanz
Redacción: Bruno Sol
Colaboradores: Carlos Yuste, Rafael García, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano y Magdalena González
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffarato, Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección postal: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72. Fax: (91) 431 65 80

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Zona Centro: Usue Aburto,
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo

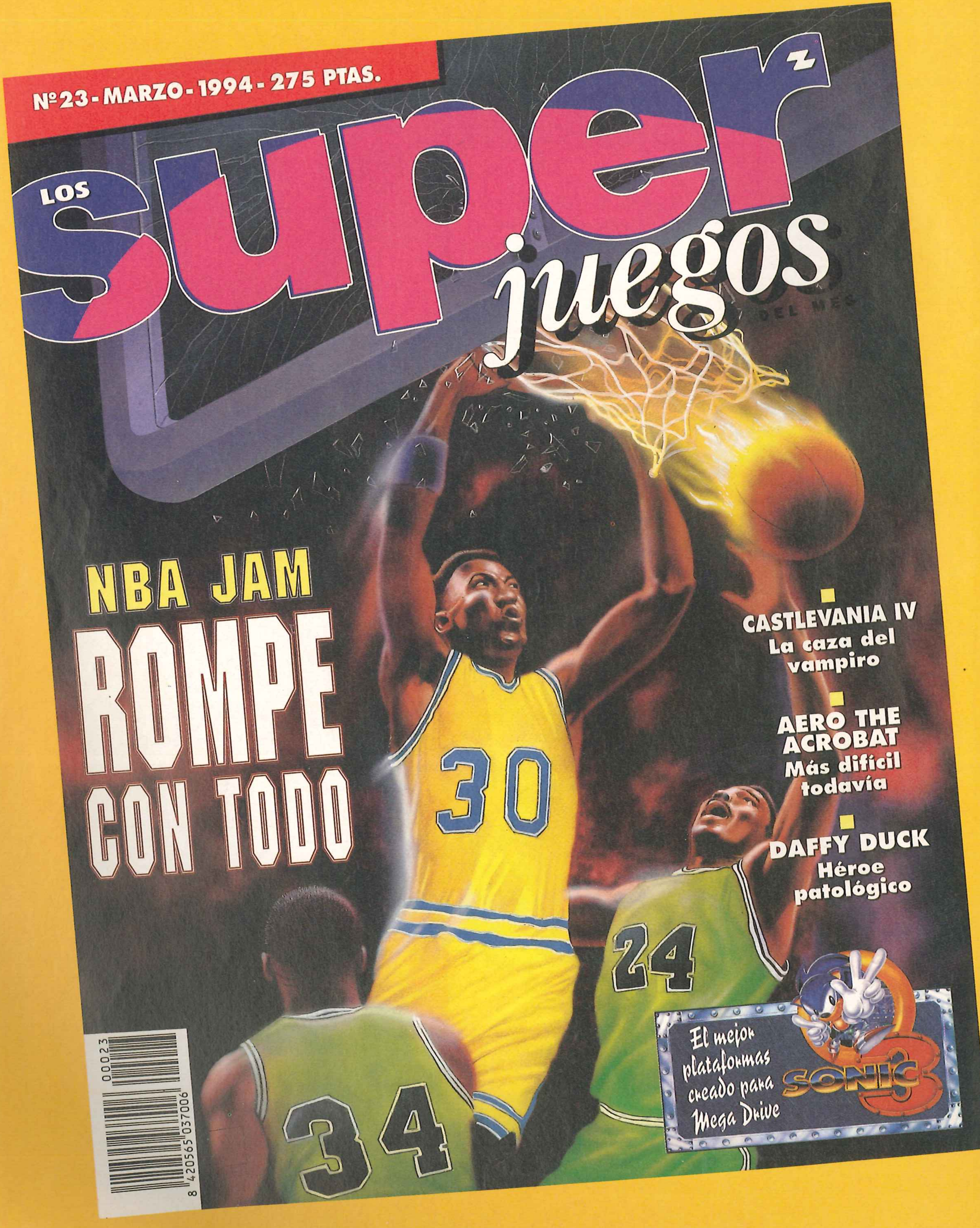
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid.
Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

LLEVATE A CASA EL



PREVIEWS

STREETS OF RAGE

Hay muchos juegos de lucha para Sega y, por encima de todos ellos, la serie STREETS OF RAGE. Las entregas anteriores de este beat'em up consiguieron un éxito masivo, convirtiéndose en juegos de culto gracias, fundamentalmente, a su acción súper rápida y a la gran cantidad de detalles espectaculares. Bien, el esperado (para algunos como Nemesis) STREETS OF RAGE 3 ya está aquí y, por supuesto, MEGA SEGA tiene el privilegio de presentarte en exclusiva el primer avance, con fundamento y conocimiento de causa, de lo que va a ser, sin lugar a dudas, un clásico para Mega Drive durante 1994.





Algunas plagas no cesan nunca ¿verdad? Como las herpes en los labios (siempre regresan cuando tienes una fiesta especial), las avalanchas de gente en el metro (justo cuando te mueres por sentarte) o los padres (en el preciso instante en que tienes a una belleza en el sofá a punto de caramelo). Los súper detectives y multi-graciosos héroes: Axel Stone (una mezcla de director de cine y desodorante) y Blaze Fielding (junto a sus ocasionales aliados Skate, Adam y Max) tienen un problema similar con el archivillano Mr. X al que han liquidado dos veces ya pero, como dice el proverbial dicho, "lo malo siempre vuelve".

Después de quitárselo de en medio de una vez para siempre, por fin, definitivamente y por completo en STREETS OF RAGE 2, Axel Blaze y Skate, el hermano menor de Adam, y el chicarrón norteño Max, la paz ha vuelto a las calles y se dedican a descansar y gozar de un bien ganado relax. ¡Que más quisieran!





▲ ***No hay nada como un golpe en la boca al amanecer.***

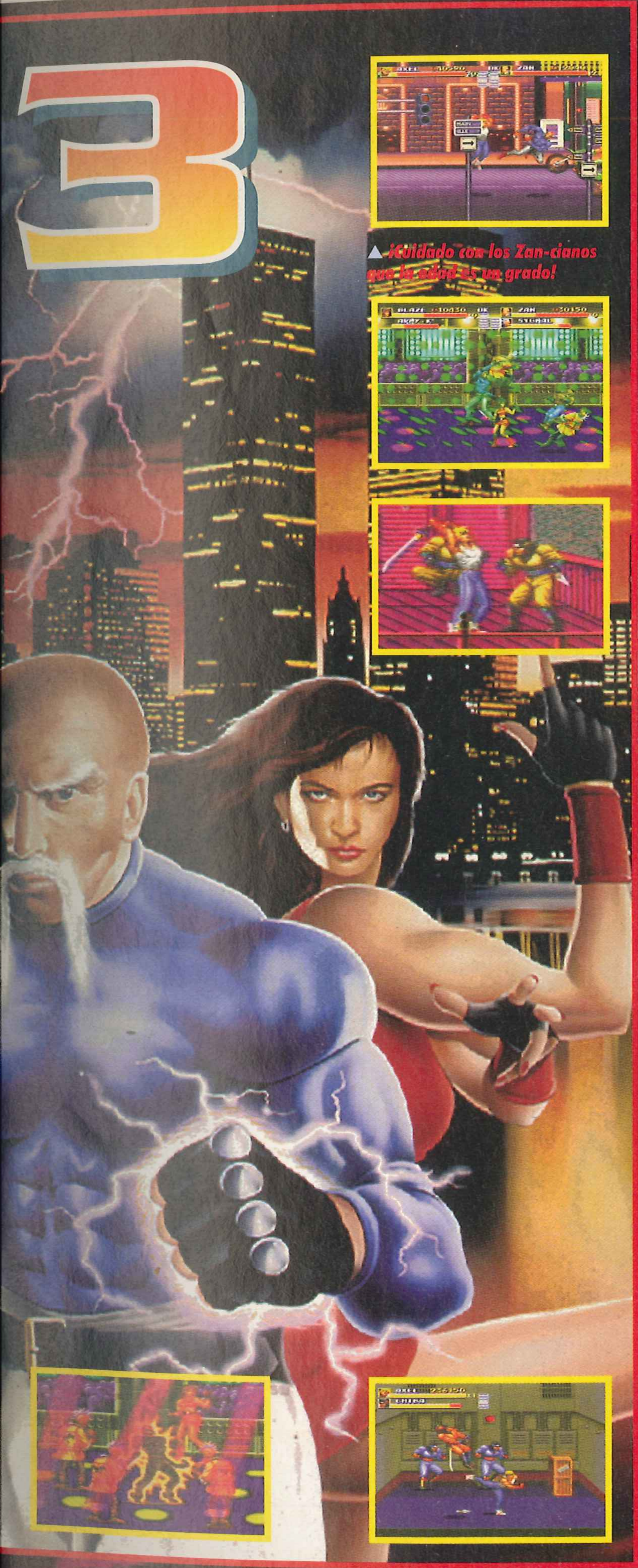




▲ ***Zan, el haragán, perdiendo el tiempo en un tugurio de la gran ciudad.***







▲ ¡Cuidado con los Zan-cianos que la edad es un grado!



▲ Parece que el ayuntamiento ha iniciado las obras para construir el acuario regional para chirlas leopardas. Todo un lujo.



Una malévola organización secreta ha provocado una tragedia de las que no tienen nombre y planea una conspiración de consecuencias terribles, si no se los detiene a tiempo sumirán el planeta en un estado de anarquía total. ¿Estará Mr. X detrás de este vil pero sencillo plan? No puede ser. O sí, puedes apostar el pellejo.

Este diabólico ente ha descubierto una manera de restaurar su energía, revitalizándose cada vez que muere, bonito truco ¿no? La consecuencia de esta pequeña proeza ya te la puedes imaginar: otra vez Axel deberá unir sus fuerzas a las de Blaze y Skate, y, por primera vez, reclutando al súper poderoso y cibernético Zan, un investigador que logró escapar de la organización secreta para abortar la conspiración.

Esta es la trama del juego, parece un poco similar a las dos anteriores, pero ¿qué demonios esperabas? La diferencia viene en el tamaño (24 apetitosas megas de juego, ahí es nada), muchos aspectos se han mejorado y se han incluido un buen puñado de nuevas cosas al juego.



▲ Espere buen hombre... que le bajo esos gases a patadas.













STREETS OF RAGE 3

ADIOS AL PASADO

Creyendo que su trabajo había terminado satisfactoriamente, el haragán e inepto de Sam buscó fortuna por tierras Australianas. Allí, encontró trabajo como portero en Neighbours, con lo que su gigantesca mole corporal brilla por su ausencia en STREETS OF RAGE 3. Adam también parece haber colgado los guantes, se oyen rumores de que el rapto sufrido en el último juego fue demasiado para él. Acabó retirándose a un convento de monjas y, gracias al trabajo duro y a una inigualable devoción, ha ascendido a Madre Superiora con el paso de los meses. Ahora se pasa la vida reprimiendo a las novicias por sus malos hábitos. Los otros tres favoritos, Axel, Blaze y Skate, están afortunadamente presentes y dispuestos. A ellos se les ha unido Zan, el cibernético ex-investigador de la organización. Aquí tienes una ligera aproximación a sus estadisticas personales...

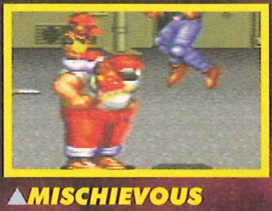




SAMMY

Sammy Hunter es el pícaro hermano pequeño de Adam y aunque ha crecido un poco desde el año pasado todavía está un poco canijo y no ha mejorado mucho en los apartados de fuerza y resistencia. Eso sí, sigue siendo ultra rápido, lo que le hace perfecto para veloces escaramuzas. Puede ser una buena idea utilizar la estratagema "Sammy... golpéame a mí que yo te cubro".

SPECIAL MOVES



▲MISCHIEVOUS CHASTISEMENT



▲ DOUBLE SPIN KICK



▲ ELBOW STRIKE



▲ HEAD HURLING



▲ KANGAROO



▲ MULTY PUNCH



AXEL

Ex-detective y experto en artes aarciales, Axel Stone es mucho más fuerte que en lás entregas anteriores con un montón de nuevos y más efectivos movimientos especiales de ataque. Si lo que busca en este ente baboso es su capacidad de salto, no se puede decir que estés de suerte, su potencia es bastante mediocre, sin embargo, se redime en el apartado técnico además de ser mucho más rápido que en las entregas anteriores. Por otro lado, su *Grand Upper*, usado para derrotar a todo tipo de enemigos ha sido un tanto debilitada, con lo que necesitarás hacer un mayor uso de la habilidad para salir victorioso.

SPECIAL MOVES



▲DRAGON WING



▲ SOMERSAULT



▲ KNEE PRESS



▲ BIG OUTER CUT



▲ DRAGON SMASH



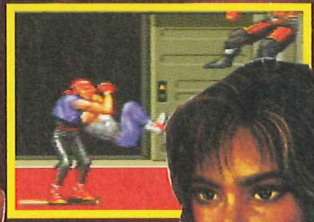
▲ HEAD-BUTT

¡DESTROZALO TODO!



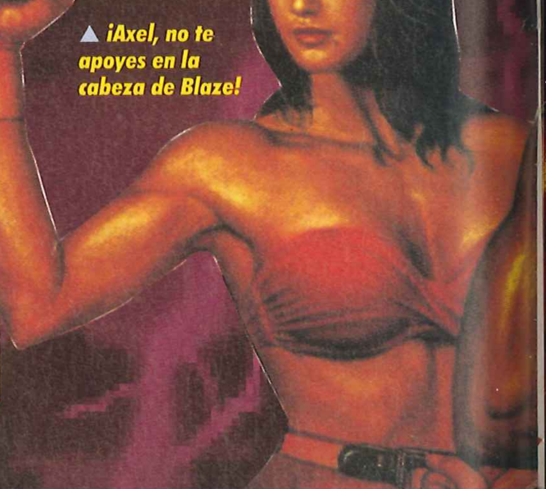
En el juego anterior, sólo Skate podía ejecutar estos movimientos a toda velocidad, con los que conseguía destrozar todo lo que se cruzaba en su camino. Ahora, todos pueden hacerlo. Para ello sólo tienes que presionar el control pad dos veces en la misma dirección y tu héroe saldrá disparado en pos del enemigo cicatero. Este, junto a otro nuevo y rápido movimiento vertical que se ejecuta al pulsar dos veces el control pad os permitirá deshaceros del acoso inmundo de la bajería callejera que reside en estas populosas calles.











▲ ¡Axel, no te apoyes en la cabeza de Blaze!

BLAZE



Su fabuloso aspecto no ha sido afectado lo más mínimo por la edad, es más, la dama está, incluso, mejor forma que antes. Su especialidad son las artes marciales orientales, es el complemento ideal para pelear en equipo. Ha experimentado un sólido progreso en los apartados de fuerza, salto y velocidad. El arma más letal son sus largas y poderosas piernas

SPECIAL MOVES



▲ THE POROUS PALM



▲ THE WALTZING LEGS



▲ THE DROP PALM STRIKE



▲ THE CIRCULAR THROW



▲ FLYING WHITE BEAUTY



▲ NOTHING OF NOTHING

LA HISTORIA DE STREETS OF RAGE

STREETS OF RAGE

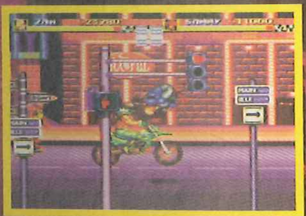


Vio la luz en agosto de 1991. Este juego de cuatro megas era, simplemente, un juego de combate para dos jugadores o beat'em up. Aunque se ha quedado anticuado, en su momento fue un juego revolucionario por su colorido y técnicas de equipo. Movimientos de ataque especiales, música fabulosa, buenos gráficos y sprites. Le fue otorgada una puntuación de 92% en aquel entonces, aunque en la actualidad una nota de 84% estaría más ajustada a la realidad. Para un juego que tiene ya dos años y medio no está nada mal.

STREETS OF RAGE II



"Dos años después, en 1999, la nave espacial El Enano Rojo surcab...". Empecemos de nuevo. Ejem, dos años después, a principios de 1993, **Sega** nos traumatizó con una segunda entrega que completaba algunos defectos de la primera entrega. Más personajes, fases y golpes espectaculares (que no especiales), aderezaban una aventura que rayaba el sobresaliente. Demasiado fácil, se dejaba influenciar por la onda de SFII con un diseño de los personajes ciertamente sospechoso.



▲ Zan nos muestra su fabuloso golpe: "tres y yo en el aire por dinero".



▼ El canguro Bernardo, enfundado en sus brillantes calzones, es un duro rival a batir. Mandad vustras cartas.

1-2 JUGADORES	
DESDE	ABRIL
POR	SEGA
FORMATO	CARTUCHO
PORCENTAJE COMPLETO	



ZAN



Antes de escapar de su trabajo como ZAN-gano (¿eh, cogéis el chiste?) para la organización secreta, éste se convirtió al anglicanismo neofáctico, donde se le conocía como Maese Zuppo, y luchó contra la conspiración del besugo Tártaro. Puede batir espárragos con las orejas y quitarse las zapatillas con las manos sin doblar la espalda. Es lo más atractivo de esta masa decrépita de grasientos bigotes y abultado entrecejo.

SPECIAL MOVES



▲ POWER SPARKS



▲ THE ONE-HAND THROUGH



▲ THE DROP PALM STRIKE



▲THUNDERBOLT



▲ LIGHTNING TACKLE

STREETS OF RAGE 3



▶ "Picaba la pizza de Barbacoa", pensaba Axel.

▼ Axel vs. Axel. ¿Quién es quién? Mandad vuestras cartas donde ya sabéis junto con un Bollycao.



CAMBIOS

¿Qué tiene esta tercera parte que las otras dos no tengan?, me pareció oirte gritar. Bien, en realidad unas cuantas cosas. Aunque muchos de los elementos existentes ya estaban incluidos, sí que han sido sensiblemente mejorados de una u otra manera. Aquí tienes una rápida descripción de los más destacables:

UN ASPECTO CAUTIVADOR

El primer aspecto que salta a la vista es la gran mejora gráfica, con más sprites, un mayor colorido, escenarios y animaciónes más complejas. Pero, ¿acaso se podía esperar otra cosa de una continuación de 24 Megas?



▲ Elegid héroe para jugar en SOR 3. La consola finalmente tomará la decisión...

ARMAS AUXILIARES

Se puede hacer un uso más espectacular y efectivo de las armas. Con la última entrega puedes recoger tuberías, cuchillos y espadas con las que desmembrar a tus enemigos, bien arma en mano o si lo prefieres arrojándoselas a distancia. Los programadores han introducido un nuevo elemento que te permite ejecutar con las armas un movimiento especial absolutamente letal. Sólo hay uno por personaje. Por ejemplo, las vaciladas de Axel con su espada japonesa.



COOPERACION

La técnica de juego en equipo, *pixel perfect* (como diría el astuto The Elf aunque no venga a cuento), ha sido recuperada y mejorada. Esta vez puedes, incluso, arrojar a los enemigos, pero te prevengo que éstos pueden hacer lo mismo con los héroes. Concurso lúdico-alimenticio: pon un Bollycao encima del Microondas y si sale el sol por Antequera, mándanos una carta donde ya sabes.





▲ Zan saca a bailar a una bella dama.

ENEMY ATTACK

Inmediatamente te haces una idea del elevado grado de dificultad que entraña el juego, cuando ves avanzar a los jefes directos a tí de cinco maneras distintas en los dos primeros escenarios del juego (hay un total de siete escenarios, cada uno divido en tres áreas distintas). Los antiguos enemigos (nuestros favoritos) han vuelto: Zako y Queen Electra, junto con Devil Princess y, por supuesto, Female Dragón y sus enanos de la estepa coruñesa (recordad que podían volar).



▼ Axel, el desodorante, frente a su novia La Metálica.



MULTI ENDING SYSTEM

La historia de STREETS OF RAGE 3 no sigue una única línea argumental, sino que se va alterando según las acciones de los jugadores. En el transcurso del mismo hay puntos determinantes donde la historia se bifurca y la subsiguiente consecuencia variará según las acciones que hayas llevado a cabo. Dentro del mismo juego se puede disfrutar de diferentes finales, sin duda una buena manera de ahuyentar la monotonía.

UN JUEGO DE LUCHA PARA MENTES PENSANTES

Una de las cosas más notables que diferencia a este juego de otros es que, en vez de un planteamiento tipo *"machaca todo lo que se mueva sin ton ni son"* que podría llegar a ser bastante tedioso, nos encontramos con pequeñas problemas en cada escena que requerirán algo de esfuerzo mental. Por ejemplo, los motoristas o las trampas que hemos de esquivar y objetos específicos que habremos de hallar añaden una gran variedad al juego.

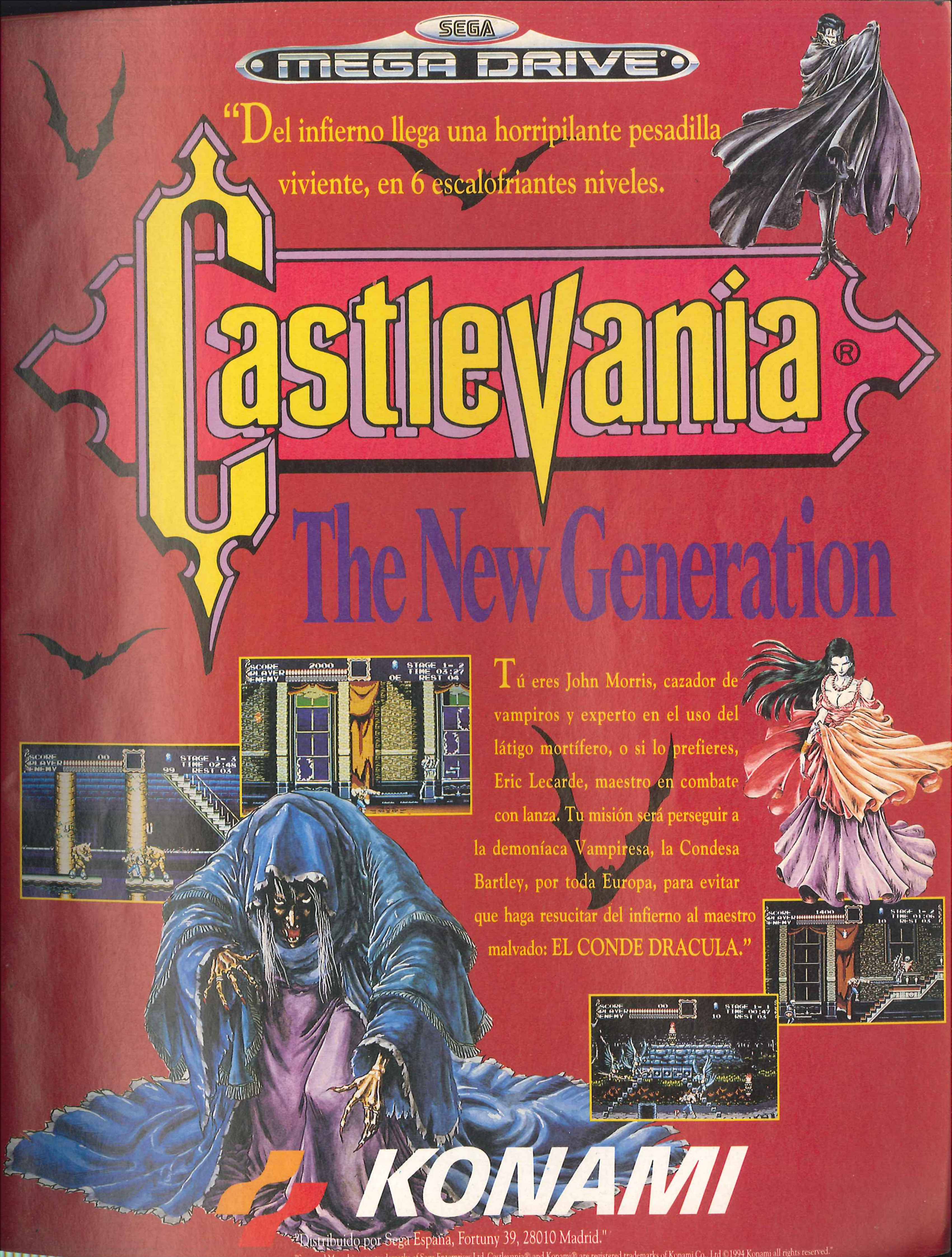
TRES ARRIBA

Al igual que en las últimas producciones de Sega, Streets of Rage 3 nos permite la plena utilización del nuevo pad de seis botones. Gracias a los tres botones extra, es posible ejecutar los golpes especiales más fácilmente.



Desde aquí, hasta el final del texto, vamos a explicar cómo terminaros este cartucho de 24 Megas que a partir del próximo mes de Abril podréis encontrar en vuestra botica más próxima.

No tengo sitio para seguir...



SEGA
MEGA DRIVE
"Del infierno llega una horripilante pesadilla viviente, en 6 escalofriantes niveles.
Castlevania®
The New Generation
Tú eres John Morris, cazador de vampiros y experto en el uso del látigo mortífero, o si lo prefieres, Eric Lecarde, maestro en combate con lanza. Tu misión será perseguir a la demoníaca Vampiresa, la Condesa Bartley, por toda Europa, para evitar que haga resucitar del infierno al maestro malvado: EL CONDE DRACULA."
KONAMI
"Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid."
are registered trademarks of Konami Co., Ltd ©1994 Konami all rights reserved."

CLIFF

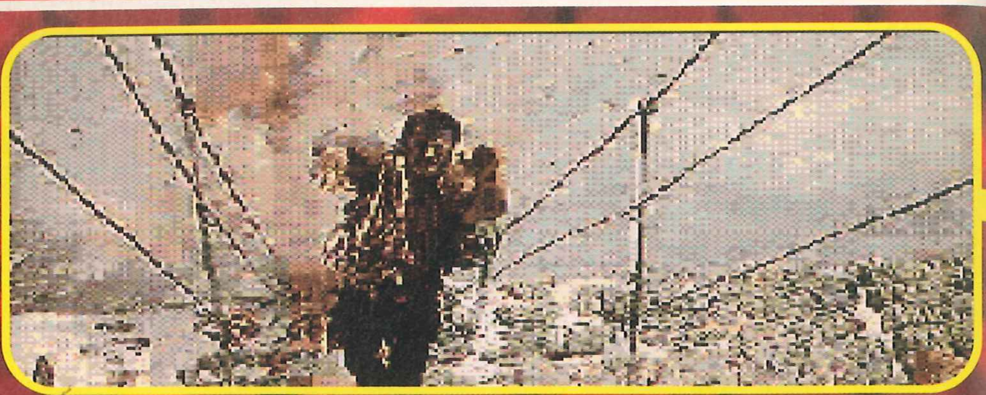
Parece ser que todo el mundo quiere un trocito de RAMBO. En 1993 era la estrella que vino del frío. Después de unos cuantos años de películas sin interés (incluyendo una prometedora comedia coprotagonizada por Sofía de LAS CHICAS DE ORO) ha vuelto a lo que sabe ha-cer mejor: las películas de acción. Y por eso, CLIFFHANGER , de la mano de **Sony**, está preparado para asaltar desde las alturas nuestros ***Mega CD***.

Sony debe admitir que la versión en cartucho del juego ha tenido una historia, diríamos, turbulenta. A pesar de estar previsto su lanzamiento en diciembre, la realización de un cartucho para review, o *Beta*, se había retrasado misteriosamente, antes de llegar a la prensa. De cualquier modo, con la versión CD, ahora, se quieren desquitar .

La mayor parte del juego se parece a la versión en cartucho, con Stallone persiguiendo a criminales internacionales en un puro beat'em up tan blanco como la nieve. Es como un STREETS OF RAGE pero con Heidi viendo a Stallone cómo se abre camino entre precipicios y afiladas cimas. Lo "expertos" de MEGA SEGA (Nemesis no, por supuesto) pensamos que las partes más interesantes del juego son las secciones programadas de nuevo en las que el cachas se sube a un *snow board*.

Usando el chip ASIC del ***Mega CD*** para el reescalado de sprites, las fases de descenso sobre las laderas nevadas de los Alpes, con Stallone jugándose la vida, son un deleite que, por lo visto, superan al hasta el momento mejor juego en 3D para CD: Batman Returns.

También, y dentro del programa, hay toneladas de digitalizaciones que nos muestran, secuencialmente, el argumento, todos los efectos especiales, así como buena parte de la narrativa banda sonora de la película. ¿Pero se puede aglutinar todo el suspense del film en un simple CD? MEGA SEGA, solucionará este suspense en el próximo número.



▲ *Debo llegar a la tienda de golosinas antes de que los dependientes se vayan.*



▲ *John Travolta y Fiebre del Sabado Noche hacen su aparición.*



▲ *Stallone asustado por el ataque de una rana de Antequera.*



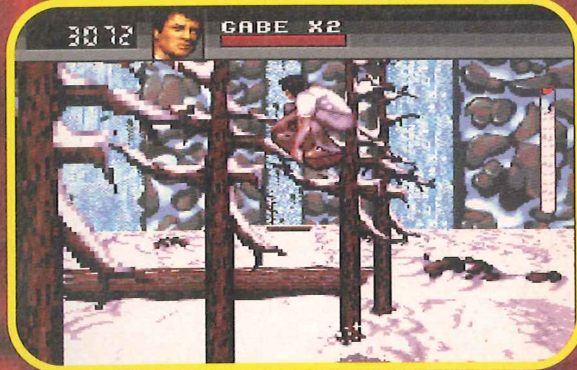
▲ *Los Reyes del Mambo manteando a Stallone. Parece Sancho Panza.*







▲ Los peligros de abrir la Caja de Pandora en un lugar abierto han sido desvelados.



▲ ¡ Eh, vamos chicos! Dejarme bajar, porfa...

HANGER







▲ Stallone es tan chulo que es capaz de saltar de espaldas ¿ véis?

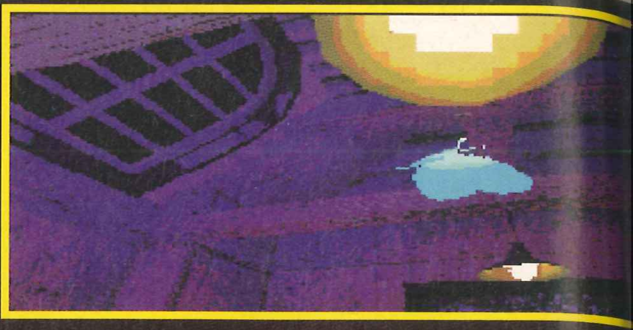


▲ Chico, ¿qué comieron esos osos polares anoche?



1 JUGADOR	
DESDE	
POR	SONY IMAGESOFT
FORMATO	CD
PORCENTAJE COMPLETO	





▲ *Un juego indicado para los amantes de la serie B.*



▲ *" Querido diario, esta casa es terrorífica, me quiero ir". Fdo: Skywalker.*



▲ *¡Mega Truco! Si quieres bajar por una barandilla como ésta no olvides saltar antes de llegar al final.*

MANSION OF T
SOU

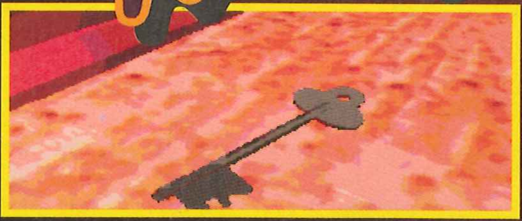
Dos niños pequeños (mai & chaildren), un hermano y una hermana, jugando felizmente en el bosque y corriendo entre la hierba. De repente la niña llega a un pequeño claro y se pregunta qué es lo que ve. Preside la escena una basta extensión de flores con colores que nunca había contemplado antes. Encima de ellas pululan las más bellas y frágiles mariposas.

Su hermano entra en el claro justo cuando ella corre detrás del insecto. Siguiendo sus gritos ambos se adentran en lo más profundo del bosque. Pero al contrario que su hermana, él se queda delante de un gran edificio: una inmensa y semiderruída mansión. Una casa que nunca había visto en ese lugar antes.

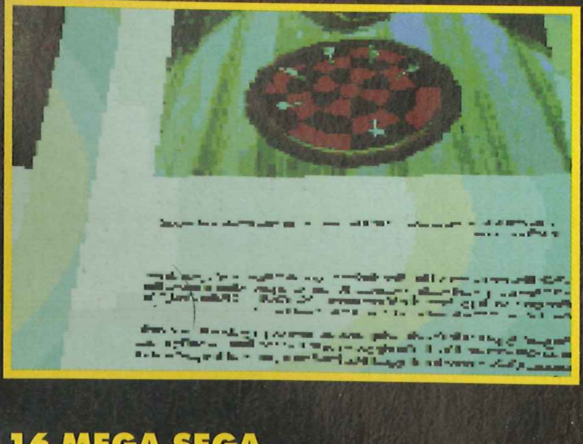
Esta secuencia forma parte de la introducción a MANSION OF THE HIDDEN SOULS, uno de los lanzamientos más esperados para ***Mega CD*** de los últimos tiempos.

Uno de los rasgos más impresionantes de este juego son, sin duda, los gráficos subjetivos (es decir, adoptamos el punto de vista del protagonista). Vendido en Japón como un juego de VR, realmente presenta un mundo virtual de vestíbulos, escaleras y cámaras. El programa te envuelve con su misterio al explorar las habitaciones de la mansión, buscando losobjetos y pistas que te lleven al encuentro de tu hermana. Música misteriosa y voces con reverberancias fantasmales se añaden a la excepcional atmósfera que los gráficos crean. El lanzamiento de MANSION OF THE HIDDEN SOULS está previsto para primavera aunque con una versión integramente inglesa. Más información en el próximo número de MEGA SEGA.









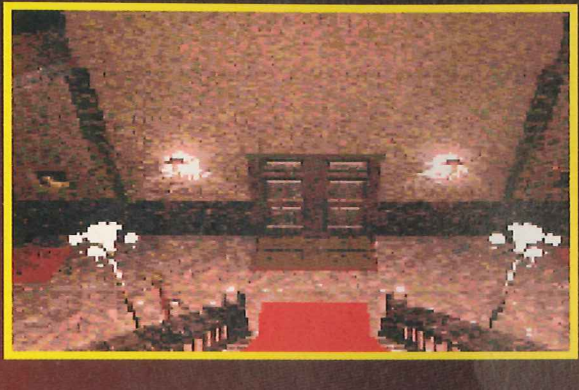




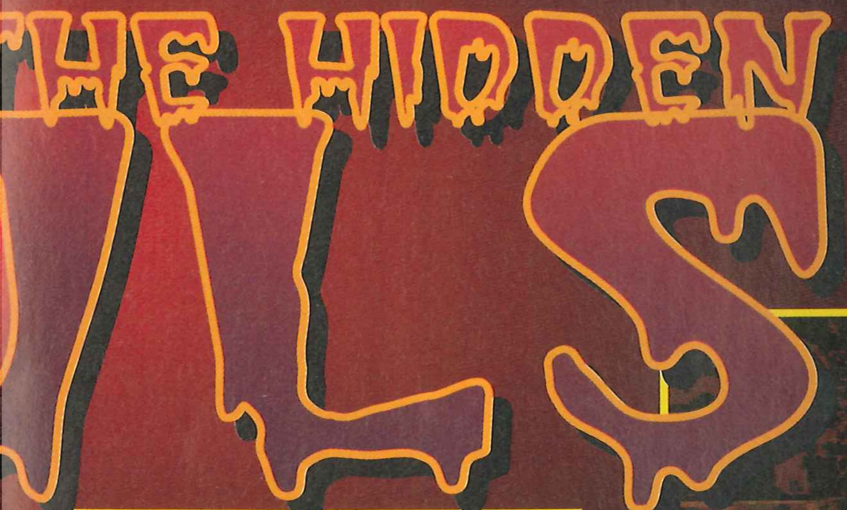


▲ En una sala parecida escribimos MEGA SEGA. Nemesis se sienta sobre la lámpara.

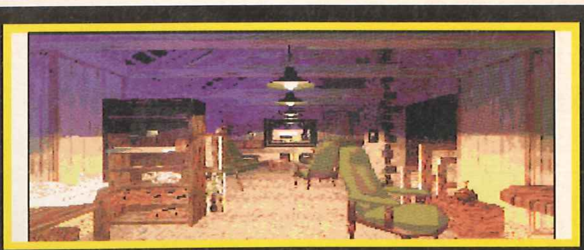




▲ Atención a los escalones no vayas a besar el suelo.



▼Esto está empezando a ponerse tenebroso. Tengo tanto miedo que me voy a tapar los ojos.





▲ ¿Qué se puede decir de una pantalla como esta?

EL BANCO DE IMAGENES

Los gráficos de este juego son muy realistasa pesar de no estar filmadas sino renderizadas. Las imágenes renderizadas se deneral a partir de un molde de un ambiente en 3D. Después, ese molde es "recubierto" con textura que representan las diferentes superficies (madera, piedra, etc). La técnica puede producir excepcionales resultados, como los vistos en "7th Guest" de **Virgin** para ***CD-i*** y ***PC CD-ROM***.
MANSION OF THE HIDDEN SOULS es un buen debú para el estreno de esta técnica en nuestros ***Mega CD***.

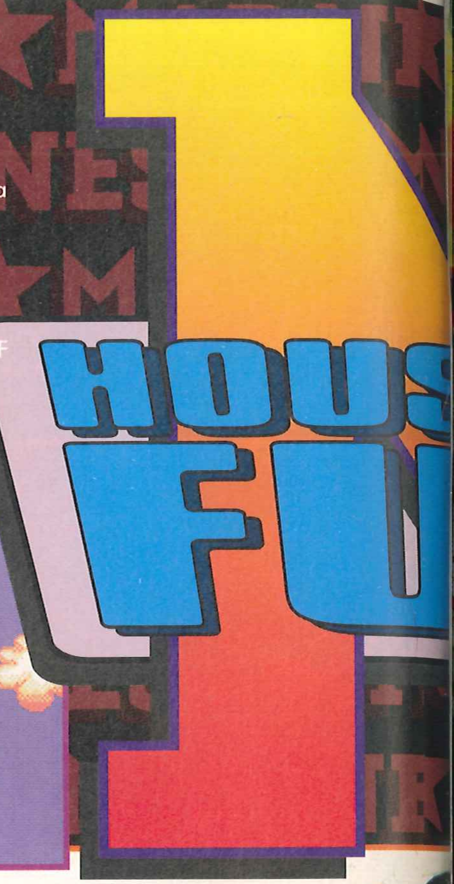








1 JUGADOR	DESDE	MARZO
	POR	SEGA
	FORMATO	TBA
PORCENTAJE COMPLETEO		

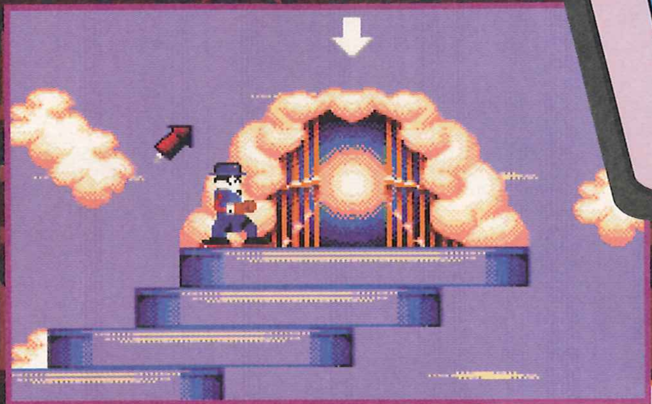


Antes escucha ésto, primero estuvieron New Kids On The Block. Antes de los New Kid, estaban Bros, y antes de ellos estaban Los Pecos. De hecho, si observamos las hordas de las ahora olvidadas bandas de adolescentes, y repasamos a los Culture Club, A-Ha y Adam and The Ants, es cuando nos encontramos con una de las mejores formaciones que han pasado y engrandecido las listas de éxitos: Madness. Efectivamente, tal es la popularidad, que han conseguido llenar toda clase de locales de conciertos y en arrasar radios y televisiones con sus recitales. Ahora están siendo pixelados de la mano de **Gremlin** para ***Mega Drive***.

HOUSE OF FUN es un cartucho de plataformas puro y duro, con catorce niveles protagonizados por un personaje especialmente ideado para la ocasión: Mr. Smash; creado a partir de la figura de Carl Smythe el trompetista de la banda. Vestido con el uniforme de los Madness (sombrero hongo, traje ceñido y zapatos Dr. Martens de diez agujeros al más puro estilo Nemesis), la tarea de Smash es entrar en la Casa de la Diversión (HOUSE OF FUN) en busca de todos los buenos, de intenciones, que pueda encontrar. Utilizando interruptores para activar plataformas y abrir puertas, la misión básica en cada nivel es localizar la salida, hasta dar con la entrada al Cielo en el último nivel. De cualquier modo, la Casa de la Diversión ha sido invadida por toda clase de extrañas criaturas. Aunque, apuntemos, Mr. Smash puede rechazarlos lanzando su colección de discos de plata. Como siempre, HOUSE OF FUN todavía no tiene una fecha de lanzamiento definitiva. Pero ¿ a que puedes adivinar donde verás la primera review?

▼ ***"Mi novia está enfadada conmigo, no me dirigió la palabra la última noche..."***





DE PAYASO A ESTRELLA DEL POP EN UNA FACIL LECCION

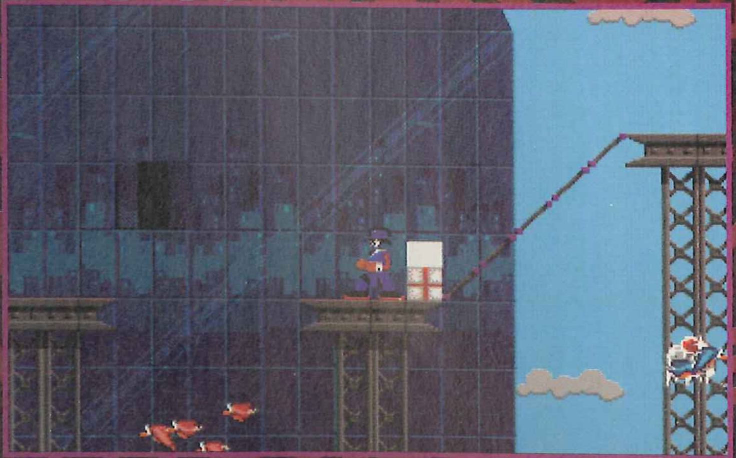


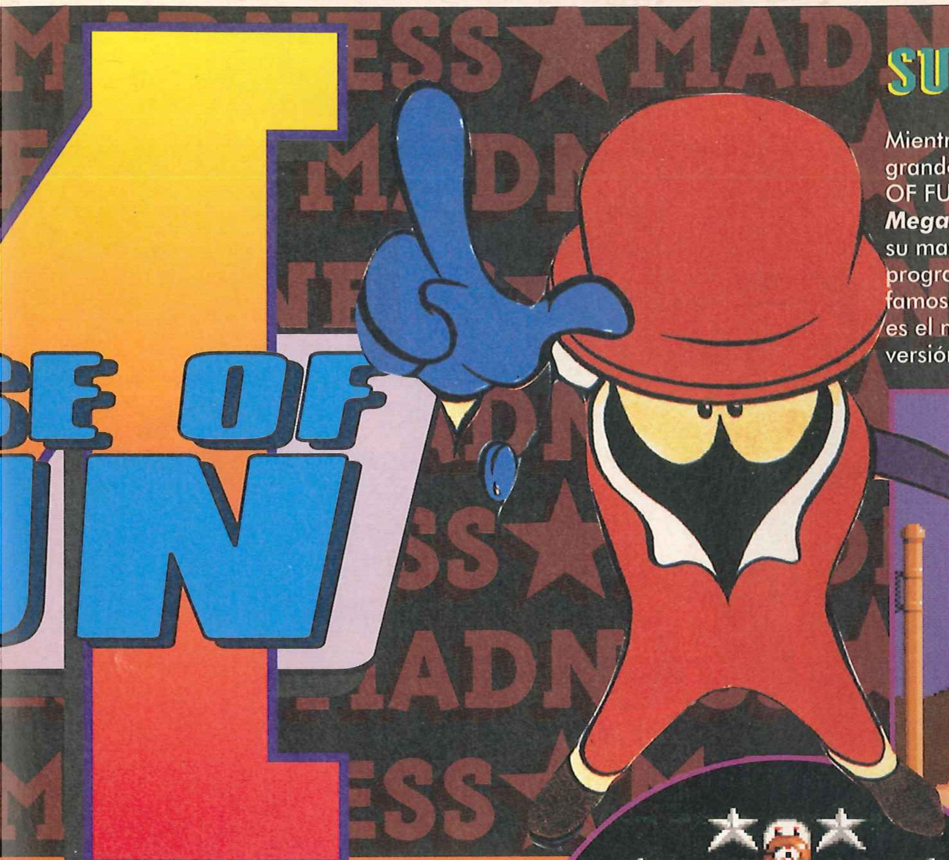




HOUSE OF FUN vio la luz en un juego de plataformas para ***Amiga*** llamado HARLEQUIN, con Mr. Smash sustituido por un héroe con el traje a cuadros, y con el arma del corazón del arlequín en vez de los discos de plata de Mr. Smash. La misión principal se ha mantenido, aunque, con Smash empezando en la entrada de la Casa de la Diversión, una descomunal torre con un reloj en la cima. Una vez dentro, cada una de las habitaciones de la casa están basadas en diferentes temas: coches, desierto y un rascacielos.

▼ ***MR. Smash tiene un excesivo parecido con Nemesis cuando se asusta. A los dos se les queda cara de geranio almidonado.***



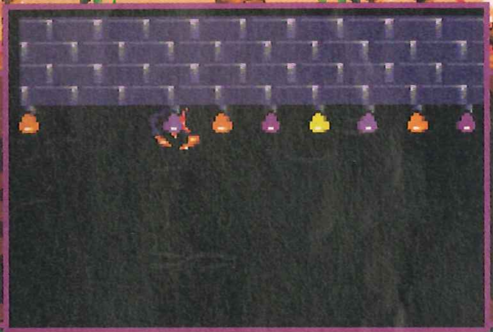


SUENA FAMILIAR

Mientras Smash se machaca recogiendo toda clase de cosas, los grandes éxitos del grupo acompañan la acción. Empezando por HOUSE OF FUN, y terminando en otras melodías incluídas en el cartucho de ***Mega Drive*** como One Step Beyond y otros bombazos de la banda. En su mayor parte, las melodías sólo acompañan la acción aunque los programadores han intentado también que algunas temas, los más famosos, hagan las veces de hilo musical. Un ejemplo perfecto de ésto es el nivel del desierto, que está acompañado por una extraordinaria versión de Night Boat to Cairo.

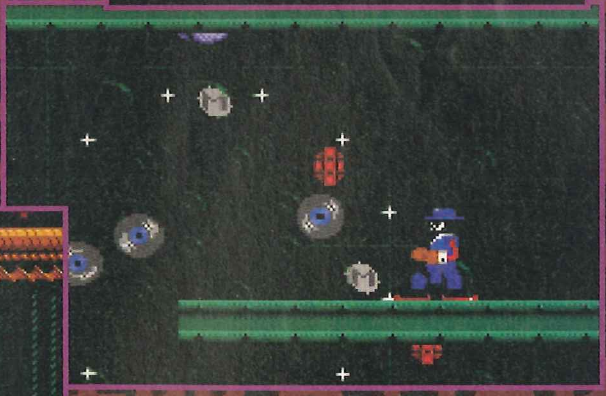








▲ ***Padre se pone su traje de los domingos, Mayerick el de becerro.***





▲ ***Golpazo en la cabeza con una copa de plástico...***

1 JUGADOR	DESDE
	POR GREMLIN
	FORMATO CARTUCHO
PORCENTAJE COMPLETO	

DISCO POR AQUI, DISCO POR ALLI

La variedad de malvados que forman parte de este juego tiene formas diversas: desde un despertador jerezano de madera líquida, hasta un obrero de la construcción aragonesa. Todos, absolutamente todos, intentarán rebajar nuestro maltrecho marcado de energía. Gracias a Dios los discos de plata de MR. Smash son bastante efectivos y destruyen a cualquier enemigo después de tres o cuatro impactos. De todas formas, recolectando iconos especiales contenidos en las cajas sorpresa, esparcidas en todos los niveles, las armas de MR. Smash pueden ser mejoradas con poderosos discos de oro y platino o, en el peor de los casos, usarlo como muelle para rebotar sobre él.







"Otro visitante. Espera un momento, espera para siempre..." Una risa maníaca y tendrás la secuencia introductoria del que fue probablemente el juego de plataformas más demoledor de todos los tiempos. Cuando los propietarios de los ***Spectrum*** estaban aburridos de MANIC MINERS y otros clones, un equipo americano de desarrollo, **Epyx**, daba los últimos toques al juego que revolucionó el género de plataformas: IMPOSSIBLE MISSION. Microprose, ahora, va a comprobar si el antiguo éxito de **Epyx** ha resistido el paso del tiempo al actualizarlo para ***Mega Drive*** en esta nueva versión repleta de novedades.

IMPOSSIBLE MISSION es un arcade/aventura de plataformas en el que el jugador desempeña el bonito papel de Agente secreto 4124. Un genio diabólico, Elvin Atombender se ha encerrado en una torre para destruir el mundo con una serie de cabezas nucleares radiocontroladas.

Los informes de reconocimiento muestran que el excéntrico acomplejado (más de un redactor jefe padece de ésto) ha escondido los códigos necesarios para inutilizar las armas dentro de los diferentes muebles dispersos por el edificio. Aquí llegas tú, Agente 4124 ha sido infiltrado dentro de la torre en un intento de recoger los códigos y neutralizar las cabezas nucleares. De cualquier modo, el tiempo corre y Atombender ha dado una hora de plazo para que sus demandas se cumplan. De este manera 4121 no puede perder ni un minuto en su busqueda. La comida de su suegra está en peligro. ¡Dios salve a la reina!





¡Si, son ellos!, ¡Señoras y señores!, Los Tres Sudamericanos en directo junto con la compañía de Luis Aguilé...

HOMBRES, MUJERES Y "ROBOZES"

Esta versión de IMPOSSIBLE MISSION es mucho más larga respecto de la idea original para **Commodore 64**. La intención de buscar en el mobiliario para encontrar los *passwords* todavía perdura, pero el agente 4124 es mucho más versátil que lo que solía ser, y ahora puede añadir a su armería *jetpacks* y rifles láser. Como añadido, y uniéndose al 4124 está un robot del estilo del T1000 y una agente femenina anónima pero que, sinceramente, tiene un buen... **Microprose** pretende dar a cada personaje una habilidad especial (por ejemplo, 4124 será el más ágil, mientras que el robot tendrá más resistencia al ataque enemigo).





¿Puede alguien decirnos que significan estos símbolos?







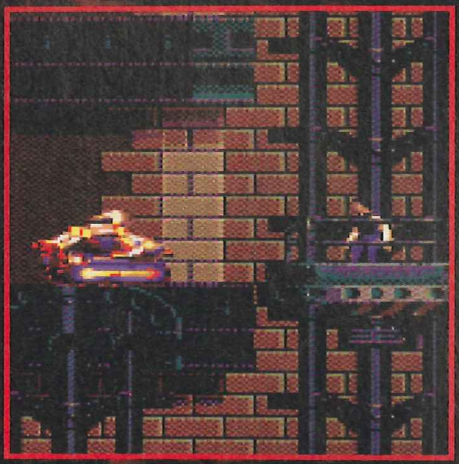
OSSIBLE SION 2025
ECIAL EDITION

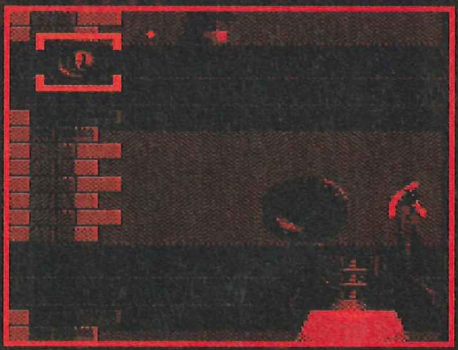
OOH, MI ROBOT

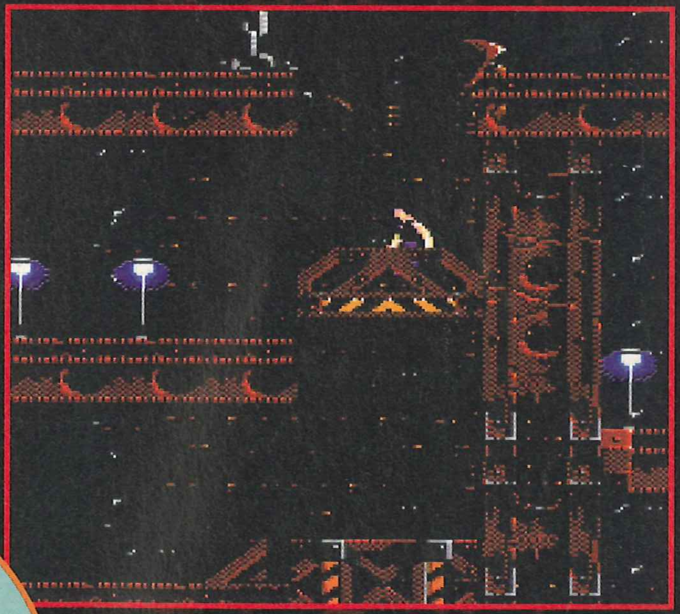
Aunque Elvin está evidentemente un poco majara, no es tan imbecil como para dejar los passwords sin guardar. Patrullando todos los parajes del edificio hay una serie de guardias-androides, armados con un láser y una armadura eléctrica. El contacto con estas amenazas mecánicas es fatal y, por si no era suficiente, hay tres diferentes comportamientos de los robots al vigilar. Algunos se encuentran desactivados hasta que te encuentres en su rango de acción, mientras que otros automáticamente sienten cuándo alguien está cerca y corren hasta el lugar a la máxima velocidad. Aunque, por suerte, también situados en las plataformas existen una serie de ordenadores que, si el icono necesario es encontrado, permite a 4124 inhabilitar temporalmente los robots de la habitación en la que esté.













▲ Nuestro agente 4124 corre asustado delante de una congregación de fans de Jesús Vázquez.

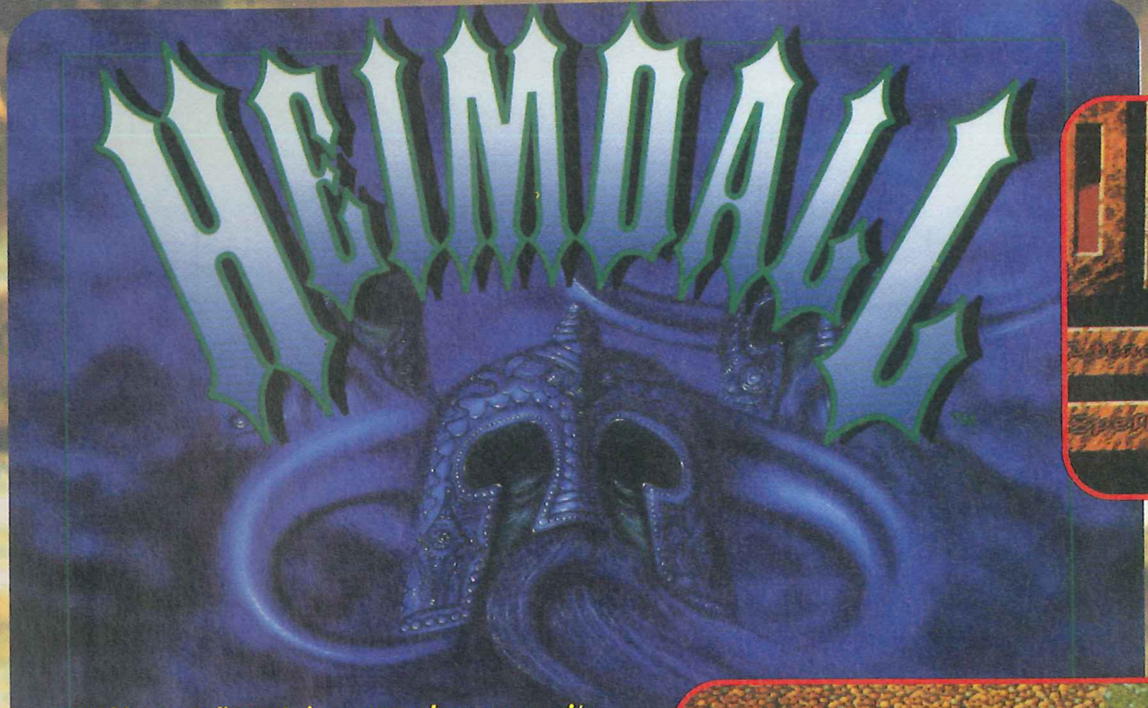
▲ Si ves esta pantalla en verde... serás daltónico.



ALGO VIEJO...

Solo para revivir la nostalgia, ¡**Microprose** ha incluido una conversión perfecta del original de **Commodore 64**! Cada aspecto del antiguo juego de ocho bits ha sido sabiamente recreado, desde los sprites hasta los surtidos efectos sonoros. También la misma paleta de colores ha sido utilizada.

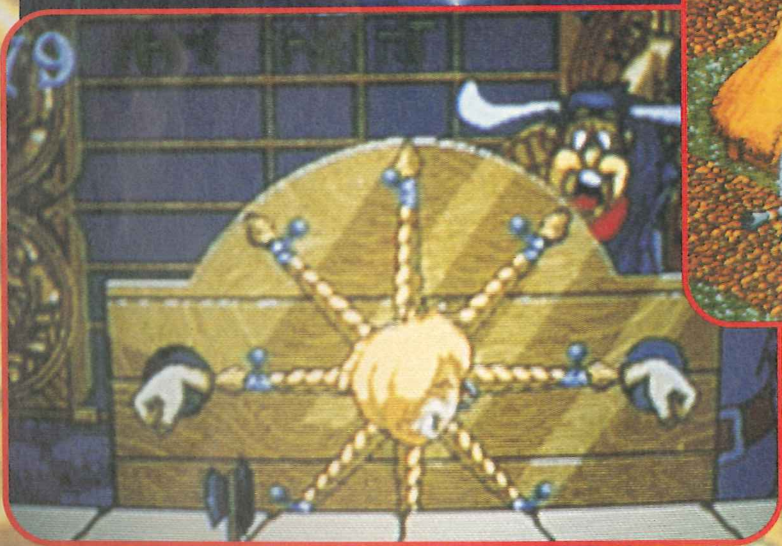
1 JUGADOR	
DESDE	ALLA 'PA' CUANDO
POR	MICROPROSE
FORMATO	CARTUCHO
PORCENTAJE COMPLETO	



▼ *Ambiente nórdico y tétrico para una buena conversión.*



▲ *¿ Pero qué hace Nemesis con el pad de control remoto en la mano izquierda? ¿Querrá deshacerse de The Elf?*







Las leyendas nórdicas hablan de una todopoderosa confrontación entre sus muchos dioses. La batalla de Ragnarok, tal y como es conocida, vió la destrucción de cada una de las deidades escandinavas y concidió con el fin del reino del terror vikingo. Desde luego no fue un tiempo feliz, debe ser dicho, pero el preludio a la batalla es la idea de **JVC** para la conversión a ***Mega CD*** del clásico de **Core Design** para ***Amiga***.

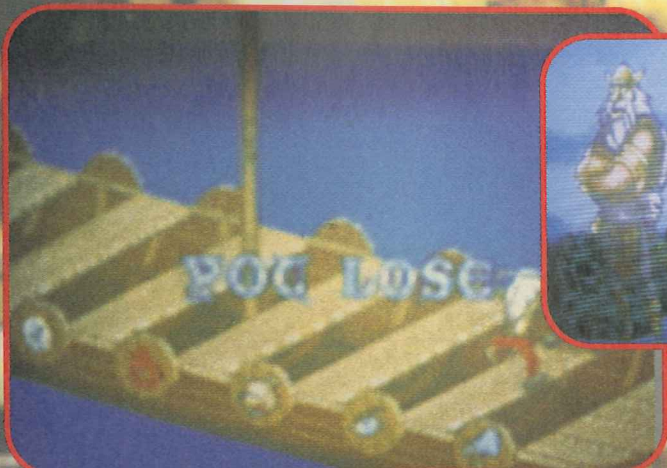
También es una leyenda que un simple mortal tenga en su mano la eventual destrucción de los Dioses localizando y devolviendo tres armas todopoderosas a sus dueños celestiales. Toma el papel del joven HEIMDALL, el mortal antes mencionado, y realiza un viaje a través del mundo conocido y una serie de pantallas isométricas llenas de peligros que te separan del martillo de Thor, la lanza de Odin y, bueno, algo más. Un hacha, creo.

NORDICO PERO BONITO

HEIMDALL es una mezcla de estilos. Desde el arcade hasta la aventura, pasando por el RPG. Con el joven héroe y sus acompañantes podremos recorrer los parajes de HEIMDALL en busca de comida, magia y armamento extra. Mientras el grueso del juego se basa en andar de habitación en habitación, un elemento de estrategía también se requiere cuando se trazan los caminos en las ocho islas o al entrar en la batalla contra alguno de los enemigos que normalmente nos acechan.

Core está, en estos momentos, desarrollando el cartucho y todavía no tiene fecha de lanzamiento, ya que **JVC** no posee una licencia de **Sega**. REBEL ASSAULT, también de **JVC**, tampoco tiene una fecha definitiva.

HEIMDALL, de todos modos, es un buen aperitivo.





▲ *Se puede decir cualquier cosa sobre los vikingos, pero hacían unas preciosas casitas de campo.*

1-4 JUGADORES

DESDE

POR JVC

FORMATO CD

PORCENTAJE COMPLETO



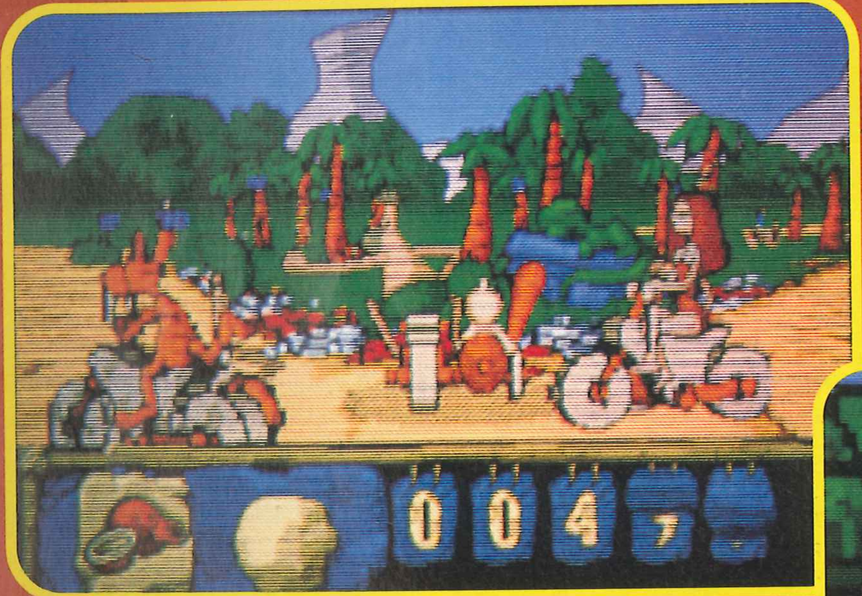
Pequeño Spirou un gran cómic

EDICIONES B
GRUPO ZETA

DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

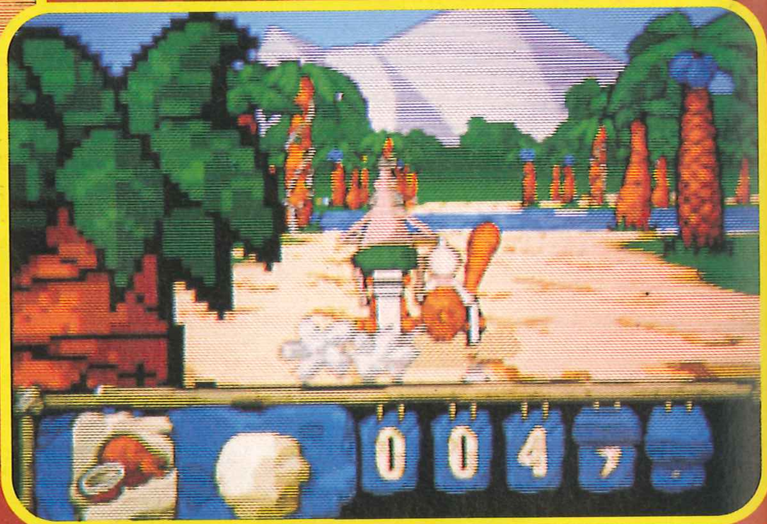
CHUCK RACING

▼ El vehículo de Chuck es tan completo que hasta tiene sidecar.



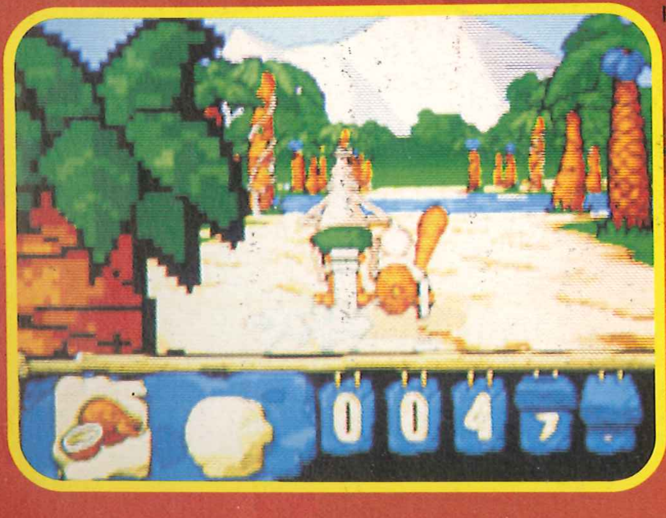


▲ Cuidado al tomar las curvas Skywalker...



¡Deshazte de tu MARIO KART! **Core Design** está preparando la llegada de un nuevo corredor, que humillará a esa tortuga italiana de anchos bigotes. CHUCK RACER es un juego que presenta al mismísimo Chuck, a su hijo y a un gran grupo de personajes extraídos directamente desde el cartucho. Aquí los verás pegándose por el primer puesto, maltratando psicológicamente a sus rivales e intentando echarse fuera, unos a otros, a través de una serie de tortuosos circuitos de rally. De cualquier modo, aquellos que esperen un clon, léase mala copia, del clásico de SNES, que se lo piensen de nuevo porque **Core Design** ha programado un juego peculiar, eminentemente original. Cuando hayamos escogido uno de los personajes entre los ocho que se ofrecen el juego empezará. En el modo de un jugador la competición se representa a *full screen*, y efecto de *split screen* si un compañero se une a la competición. Los circuitos neolíticos de CHUCK RACER contienen los riesgos habituales de este tipo de juegos (piedras, árboles...) con algunos dinosaurios justicieros merodeando para provocar una más que justa dificultad.

De cualquier modo, lo más impresionante son las enormes rutinas creadas para generar los movimientos de la carretera. **Core**, haciendo bueno su prestigio, ha incluído efectos de inclinación y rotación sobre todos los elementos de pantalla. El sistema de 3D es absolutamente impresionante y más que un ***Mega CD***, este CHUCK RACING parece una recreativa de **Sega**. La mayoría de los personajes están armados hasta los dientes. El hijo de Chuck, por ejemplo, hará prevalecer su manejo con la porra mallorquina. Una preview está en marcha, aquí en exclusiva.



1-2 JUGADORES	
DESDE	
POR	CORE DESIGN
FORMATO	CD
PORCENTAJE COMPLETO	

TIEMPO P...

¡Hurra! Una vez más, al principio del mes de enero, es el momento para el CES, y nuestro hombre de la camisa tropical, con flores para más señas, Richard Leadbetter, estuvo allí para contarnos la última hora, recopilando toda la información posible en el escenario el crimen, o de, según se prefiera. Vamos, Ricardo... digo Richard.

Aquí Richard, escribiendo salvajemente en mi PC portátil, con los dedos ya quemados de tanto talento, desde uno de los mejores hoteles de Las Vegas durante el Winter CES Show, la exposición para videojuegos más prestigiosa del mundo. Todo lo que Sega tiene que ofrecer durante los próximos seis meses de 1994 se muestra aquí, incluyendo grandes éxitos como SONIC 3 y VIRTUA RACING o ese cartucho repleto de espinacas protagonizado por un tal Popeye el Marino. Echa un vistazo a este completo informe que te pondrá al día, amado lector. Además, y sobre todo, ¡¡¡YA HE VISTO LA SATURN!!!

SEGA SATURN: UN ANUNCIO OFICIAL

Sega America anunció que va a lanzar la tan esperada, y por muchos ansiada, ***Saturn***. Con 32 bits, es una consola totalmente increíble; la siguiente generación de videojuegos, que tomará el testigo de las actuales máquinas de 16 bits. Nada ni nadie puede en estos momentos, si se cumplen las prestaciones anunciadas, hacerla frente.

La máquina contiene un hardware increíble (echa un vistazo a las noticias del número de septiembre de MEGA SEGA), que es capaz de generar gráficos y moverlos tan rápidamente como las máquinas recreativas.

Saturn es una máquina CD, lo cual ha decepcionado a mucha gente. De cualquier modo, los juegos arcade habituales, con largas fases absolutamente lineales y el lento tiempo de acceso, sinónimos desgraciadamente del CD deberían ser una aspecto a olvidar. ***Saturn*** tiene un procesador de cuádruple velocidad, capaz de cargar 600 Kb de datos por segundo. Bastante impresionante. La máquina también tiene un caché (memoria intermedia entre el procesador y la RAM de la consola) de tres o cuatro Mb (algunos informes dicen que cuatro pero mis últimas noticias dicen que son sólo tres).

Mucho se ha escrito sobre las novedades que **Sega** ha sido capaz de diseñar para la ***Saturn***. MEGA SEGA ha ido más lejos. Hemos conseguido pantallas reales de juegos para ***Saturn***. Hasta ahora he visto cuatro juegos, de los que daré buena cuenta en el próximo número.

CES

LOS JUEGOS

Cuatro juegos para ***Saturn*** están casi terminados. **Sega** Japón, en un intento de formalizar los lanzamientos, nos proporcionó una lista con las previsiones en todo el mundo. Los mejores juegos para la presente temporada son, con diferencia, SONIC 3 THE HEDGEHOG y VIRTUA RACING, el primer cartucho con VSP.

VIRTUA FIGHTERS

No estás en otro mundo, tus ojos no te engañan, esta es una imagen real de VIRTUA FIGHTERS, y lo que es más, he visto el juego en acción y es simplemente asombroso, virtualmente idéntico a la máquina recreativa. ¿Quieres unos personajes súper suaves, totalmente reales y con una espectacular acción en 3D creada a partir de polígonos? Ya lo tienes. ¡VF es la recreativa!

¡Mira, mira, mira! ¿es el inicio de VIRTUA FIGHTERS? Es idéntico a la recreativa



TRABAJOS COMPLETOS

Aquí está la lista de todos y cada uno de los juegos mostrados en el CES. Alguno de ellos ya lo hemos cubierto y otros sólo fueron mencionados de pasada, pero creemos que os gustará saber algo.

MEGADRIVE

- GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR – ABSOLUTE
- BARKLEY: SHUT UP AND JAM – ACCOLADE
- SPEED RACER – ACCOLADE
- BRETT HUL HOCKEY – ACCOLADE
- UNNECESSARY ROUGHNESS – ACCOLADE
- SHANGHAI II: DRAGON'S EYE – ACTIVISION
- SORCERER'S KINGDOM – AMERICAN SAMMY
- SNOW WHITE HAPPILY EVER AFTER – ASC

...RA EL CES

CES

DEEP SPACE NINE

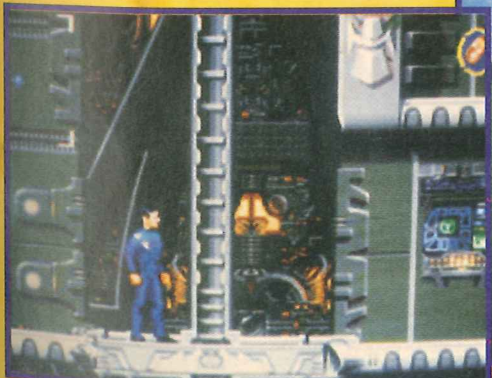
Los fans de Star Trek estarán encantados. La última serie de la saga, DEEP SPACE NINE, está siendo programada para ***Mega Drive***.

El juego es una aventura, al estilo de las aparecidas para ***PC***, fiel al argumento y situaciones de la serie de televisión. Los jugadores pueden controlar a todos los héroes de DS9: Sisko, Kira, Bashir, O'Brien, Dax e incluso Odo. Por el momento, el juego parece un poco flojo (el sonido es absolutamente horrendo), aunque **Playmates**, que lo está produciendo, me aseguró una y mil veces que está todavía en los primeros días de desarrollo. Más les vale.

Curiosamente, **Playmates** es la compañía de juguetes licenciada para fabricar todos los muñecos de Star Trek, por lo que va a lanzar una edición limitada del Comandante Sisko y el cartucho (en Estados Unidos solamente, me temo)...

Un miembro de la tripulación de la base del DEEP SPACE NINE se encuentra perdido en el mismo corredor usado por el Doctor Who.

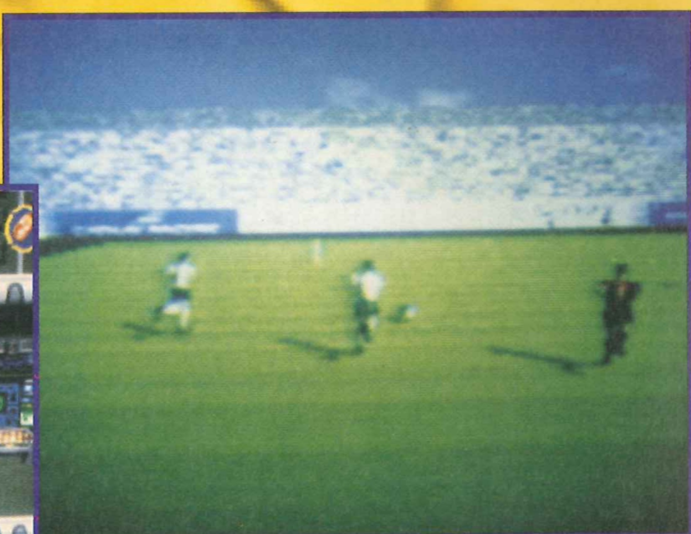




SEGA VR RETRASADO

Sega America ha retrasado la fecha prevista para el lanzamiento de ***Sega VR***, el primer sistema de Realidad Virtual casero.

De todos modos, esperan tenerlo disponible en las tiendas para agosto de este año. La razón actual del retraso no fue explicada en el CES. Los rumores apuntaban a las malas críticas recibidas en el Chicago CES del pasado año, donde no fue muy bien recibido. De cualquier modo, el hardware básico del aparato no ha variado desde aquel primer prototipo. Las únicas mejoras estaban en el software. Pronto tendremos más noticias.



Saturn Soccer en acción. Apuesto a que podéis ver las camisetas de los jugadores. O algo así.

SATURN SOCCER

SATURN SOCCER es otros de los títulos que descubrí en el show. El juego no es tan impresionante como VIRTUA FIGHTING pero es lo suficientemente decente como para llamar la atención. El terreno de juego es tan real como los de verdad y el desarrollo es absolutamente auténtico. Parece mentira que hayan sido americanitos de a pie los que lo han programado. Los jugadores están diseñados en 3D, con la posibilidad de contemplar la acción desde cualquier punto de vista. Esta imagen, la verdad, no hace justicia al juego, pero es mejor que nada.

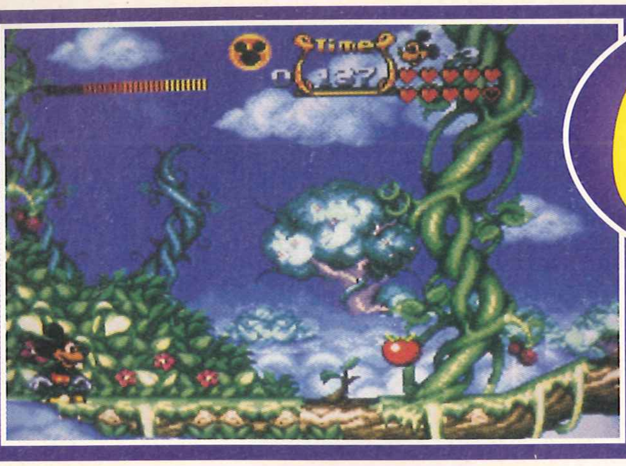
POPEYE THE SAILOR MAN – AMERICAN TECHNOS
NBA JAM – ARENA
ITCHY AND SCRATCHY – ARENA
USHRA MONSTER TRUCK WARS – ARENA
PRO MOVES SOCCER – ASCIIWARE
THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE – CAPCOM
BUBBA 'N' STIX – CORE DESIGN
SKELETON KREW – CORE DESIGN
HIGH SEAS HAVOC – DATA EAST
MEGA TURRICAN – DATA EAST
DASHIN' DESPERADOES – DATA EAST
MARKO'S MAGIC FOOTBALL – DOMARK
SUPERBIKE CHALLENGE – DOMARK
JIM POWER: THE LOST DIMENSION IN 3D – ELECTROBRAIN
BOXING LEGENDS OF THE RING – ELECTROBRAIN
MUTANT LEAGUE HOCKEY – EA
NBA 94 SHOWDOWN – EA
WING COMMANDER II – EA

CES

CAPCOM CAPTURA A MICKEY

Capcom decepcionó a los aficionados de los juegos de lucha en el CES al no revelar ni un ápice de información sobre el lanzamiento de SUPER STREET FIGHTER II, un juego que sabemos está siendo convertido para ***Mega Drive***.

De cualquier modo, nos ofrecieron un aperitivo ciertamente esperanzador: la conversión de su alucinante juego de plataformas para ***SNES***, THE MAGICAL QUEST, STARRING MICKEY MOUSE. Como puedes ver gracias a nuestro espía, el juego parece fabuloso. El juego será comercializado en primavera (por lo menos en USA).





Aquí está toda la tripulación de una de las más famosas naves de toda la historia: la U.S. Enterprise. Pero... ¡falta Spok!



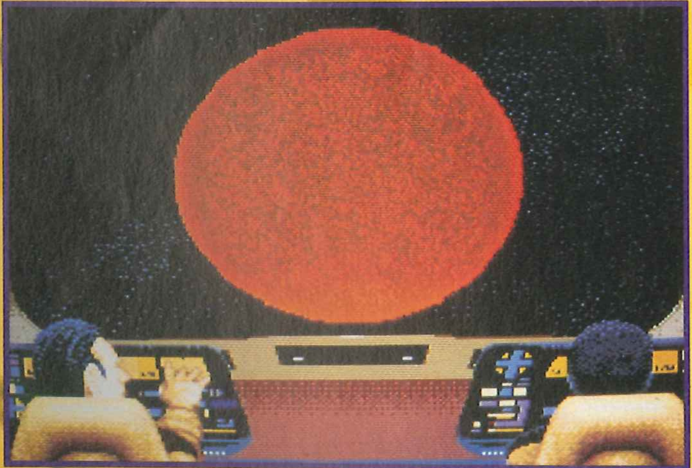


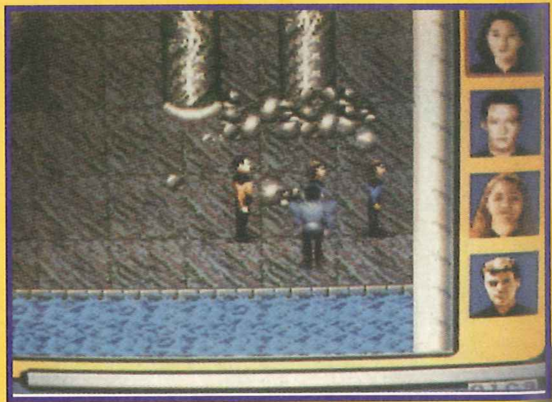
SEGA APUESTA POR STAR TRECK

Después de haber sido retrasada más de seis meses, **Sega** ha desvelado por fin la versión para ***Mega Drive*** de la serie de mayor audiencia de la televisión americana: STAR TREK THE NEXT GENERATION.

Después de una exhaustiva sesión de juego, en la que casi pierdo el conocimiento, puedo afirmar que el juego es una pequeña joya. Bonito y aparentemente divertido. La misma variedad de originales ideas que se pueden ver en la serie están representadas aquí, en el juego (la computadora de abordo, por ejemplo, contiene una gran parte de los conocimientos mostrados en las Guías que sobre la saga pueden adquirirse). Aunque los gráficos son un poco flojos, el desarrollo de este arcade con ciertos toques de estrategia es excelente, y la atmósfera de la serie está representada con todo lujo de detalles. Parte de culpa la tienen los efectos sonoros sampleados directamente desde la serie hasta los circuitos de la consola. Si tenéis algún capítulo grabado no estaría de más que le echáseis un vistazo.







ANDRETTI RACING – EA
PGA TOUR GOLF III – EA
BATTLETECH – EXTREME
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER – FLYING EDGE
SPIDER-MAN AND VENOM: MAXIMUM SOCCER – FLYING EDGE
SIMPSONS: VIRTUAL BART – FLYING EDGE
FAMILY FEUD – GAMETEK
JEOPARDY! DELUXE EDITION – GAMETEK
JEOPARDY! SPORTS EDITION – GAMETEK
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE – HI-TECH
WE'RE BACK – HI-TECH
BEETHOVEN – HI-TECH
BARBIE SUPER MODEL – HI-TECH
TOM AND JERRY FRANTIC ANTICS – HI-TECH
THE LOST VIKINGS – INTERPLAY
RISE OF THE ROBOTS – JVC
WOLF CHILD – JVC
CHESTER CHEETAH: WILD, WILD QUEST – KANEKO

CONCURSO

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

Recorta y envía este cupón con todos tus datos a:
Ediciones Mensuales, S.A. Revista Mega Sega, C/ O'Donnell 12,
28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: "Concurso Castlevania".

Nombre y Apellidos ....
Dirección ....
Población..Provincia ....
C.P.............Teléfono ....Edad............................
Modelo de consola que posees...
Tipo de juegos preferidos: ❑ De acción ❑ Deportivos
❑ De Estrategia ❑ De Plataformas ❑ De lucha
(Marca con una cruz los dos temas que más te gustan).

Nombre del personaje 1..
Nacionalidad del personaje 1..
Arma utilizada por el personaje 1 ....
Nombre del personaje 2..
Nacionalidad del personaje 2 ....
Arma utilizada por el personaje 2 ....

¡YA TENEMOS GANADORES!

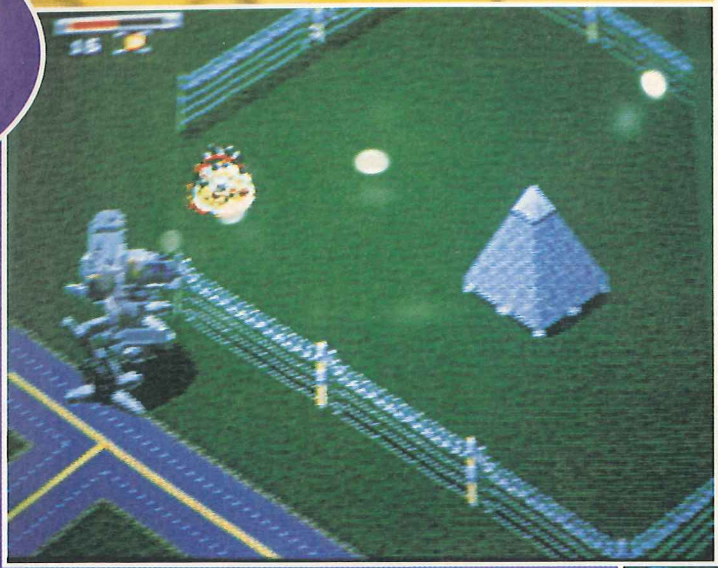
Concurso WINTER OLYMPICS:
Inmaculada García Guiral (Cádiz).

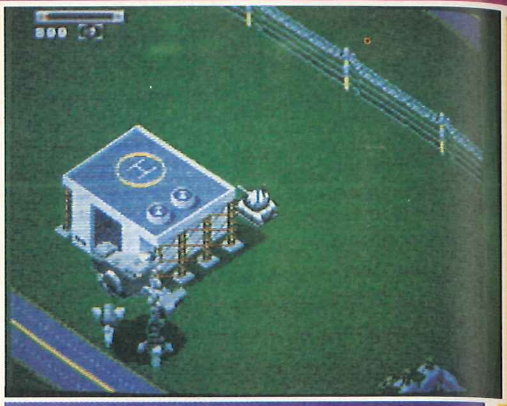
Concurso ROBOCOP VS TERMINATOR:
Javier Sánchez Lemus (Barcelona).
Alberto Segura Bernabeu (Alicante).
Jesús Manuel Macías Ruiz (Huelva).

Concurso ROBOCOD:
Primer premio.- Antomio Arboledas Ledesma (Tarragona).
Juan Antonio Gajete Molina (Jaen).
David Pérez Durán (Valladolid).

CES

▼ *Los pesados robots de BATTLETECH se pasean buscando algún androide pequeño al que intimidar.*







FUTURISTA BATTLETECH

Por encima de todo yo estaba un poco defraudado por la ausencia de innovaciones en los juegos que se podían ver en el Show, pero uno de los títulos más prometedores a los que pude echar un vistazo es la conversión del RPG futurista BATTLETECH.

La versión para MEGA DRIVE es una batalla continua, donde no hay descanso, con una perspectiva isométrica de enormes proporciones que promete ser una auténtica joya. Jugué bastante con el cartuchito y reconozco que va a ser un éxito mundial, de esos que hacen época. Pronto tendréis más noticias de él, pero mientras tanto examinad las fotos.



◀ *El CES fue una feria realmente excitante aunque no puedas comprobarlo viendo esta horrible pantalla.*

▼ *Los RPG están de moda. Estas son unas breves muestras de todo lo que veréis en los próximos meses.*



RPG DE PRIMERA CLASE

El CES ha sido un verdadero escaparate de alucinantes RPG (juegos de rol). Quizás el título más impresionante fue la conversión para **Mega CD** de EYE OF THE BEHOLDER, que contiene una increíble música CD del maestro de STREETS OF RAGE y SHINOBI ,Yuzo Koshiro.

MIGHT AND MAGIC 3 también estaba expuesto, y parecía bastante interesante. Los aficionados a los RPG, de todas formas, han de estar alerta ante la llegada de SHINIG FORCE 2, que está a punto de salir.

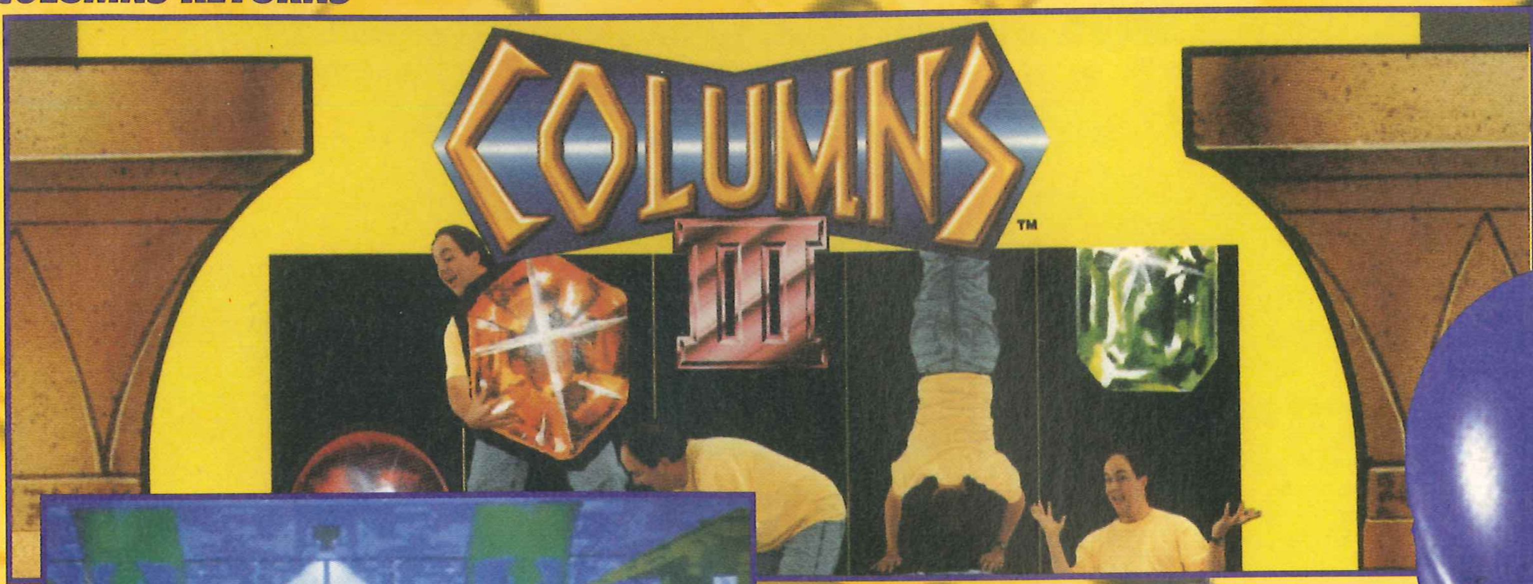
Este cartucho promete ser alucinante (no hay pantallas de este, porque **Sega** no lo tenía expuesto), o eso me pareció tras las más de diez horas que estuve pegado a su pantalla.



FIDO DIDO – KANEKO
SOCKS THE CAT – KANEKO
HYPERDUNK: THE PLAYOFF EDITION – KONAMI
IMPOSSIBLE MISSION 2025: THE SPECIAL EDITION – MICROPROSE
STAR QUEST – NAMCO
RISK – PARKER BROTHERS
CLUE – PARKER BROTHERS
MONOPOLY – PARKER BROTHERS
STAR TREK: DEEP SPACE NINE – PLAYMATES
EXO-SQUAD – PLAYMATES
SHADOW OF THE BEAST 3 – PSYGNOSIS
MAGICIAN'S CASTLE – PSYGNOSIS
RESCUE – PSYGNOSIS
LEMMINGS 2 – PSYGNOSIS
BILL'S TOMATO GAME – PSYGNOSIS
WALKER – PSYGNOSIS
GLOBDULE – PSYGNOSIS
SUPER BATTLESHIP – SOFTWARE TOOLWORKS

COLUMNS RETURNS

▼ *Sí, es COLUMNS III. Esto pone fin a un montón de rumores absurdos y sin fundamento.*



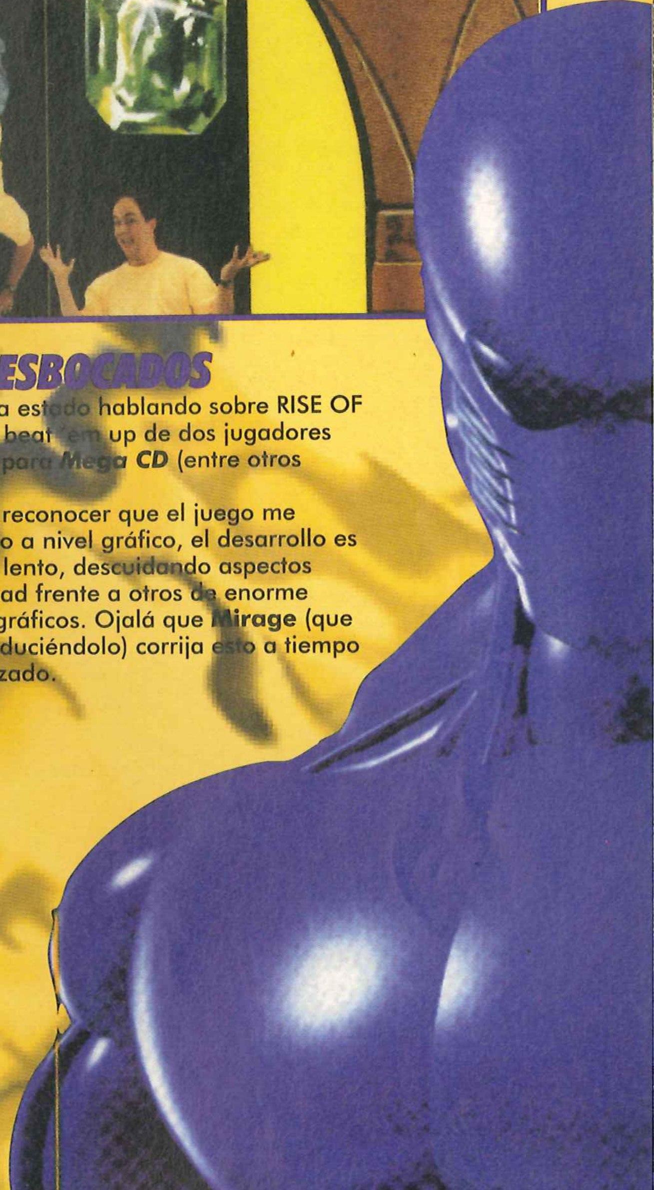


ROBOTS DESBOCADOS

Todo el mundo ha estado hablando sobre RISE OF THE ROBOTS, un beat 'em up de dos jugadores con modo versus para **Mega CD** (entre otros formatos).

Aunque he de reconocer que el juego me impresionó mucho a nivel gráfico, el desarrollo es extremadamente lento, descuidando aspectos como la jugabilidad frente a otros de enorme mérito como los gráficos. Ojalá que **Mirage** (que es quién está produciéndolo) corrija esto a tiempo de ser comercializado.





CHAMPIONSHIP POOL – SOFTWARE TOOLWORKS
BALLS – SPECTRUM HOLBYTE
TINHEAD – SPECTRUM HOLOBYTE
CHAOS ENGINE – SPECTRUM HOLOBYTE
BUBBLE AND SQUEEK – SUNSOFT
PIRATES OF DARK WATER – SUNSOFT
KUNG FU: THE LEGENDS CONTINUE – SUNSOFT
RAINBOW ISLANDS – TAITO
JOE AND MAC – TAKARA
FATAL FURY II – TAKARA
KING OF THE MONSTERS II – TAKARA
SYLVESTER AND TWEETIE – TECMAGIK
STEVEN SEAGAL IS THE FINAL OPTION – TECMAGIK
PINK PANTHER – TECMAGIK
TECMO MLBPA BASKETBALL – TECMO
TECMO SUPER BOWL – TECMO
TECMO SUPER NBA BASKETBALL – TECMO
PRINCE OF PERSIA – TENGEN

REBEL ASSAULT ATERRIZA

El gran juego del último CES fue, definitivamente, REBEL ASSAULT para ***Mega CD***. Aunque estaba aún en desarrollo, el juego tiene que ser enormemente espectacular.

Los gráficos son increíbles, no hay otra palabra, y la atmósfera es una conjunción de todas esas virtudes y de una música compuesta por John Williams e interpretada por la siempre genial London Symphony Orchestra. De cualquier modo, el juego es muy lento y el control debe ser arreglado antes de su comercialización o los jugadores de ***Mega CD*** se encontrarán ante un producto muy aparente, pero excesivamente incontrolable. Para asegurarme...

NOTA PARA JVC:
¡ACELEREN EL MODO DE CONTROL DEL REBEL ASSAULT!

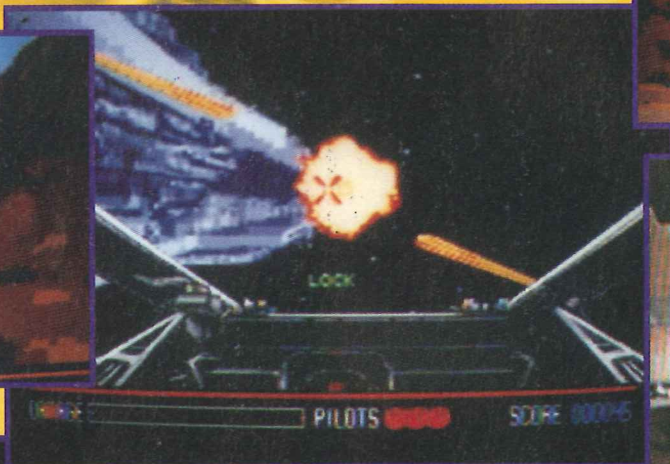
Esperemos que hagan algo al respecto porque el juego puede ser alucinante.



"Nunca te creerías a quién tenía a la cola de mi X-Wing el otro día."









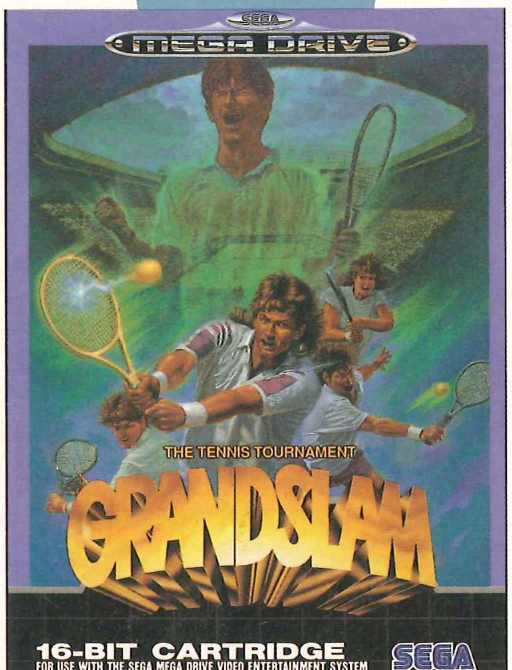


GRINDSTORMER – TENGEN
RBI 94 – TENGEN
DICK VITALE'S "AWESOME BABY" COLLEGE HOOPS – TENGEN
INTERPLANETARY LIZARDS OF THE TEXAS PLAINS – TENGEN
TIME KILLERS – THQ
TIME TRAX – THQ
TOTAL CARNAGE – THQ
AKIRA – THQ
SEAQUEST DSV – THQ
THOMAS THE TANK ENGINE – THQ
BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON TEAM UP – TRADEWEST
FUN 'N' GAMES – TRADEWEST
THE INCREDIBLE HULK – US GOLD
WORLD CUP USA '94 – US GOLD
WINTER OLYMPIC GAMES – US GOLD
BEAVIS AND BUTT-HEAD – VIACOM

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM MEGA DRIVE



GRANDSLAM

La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH GAME GEAR



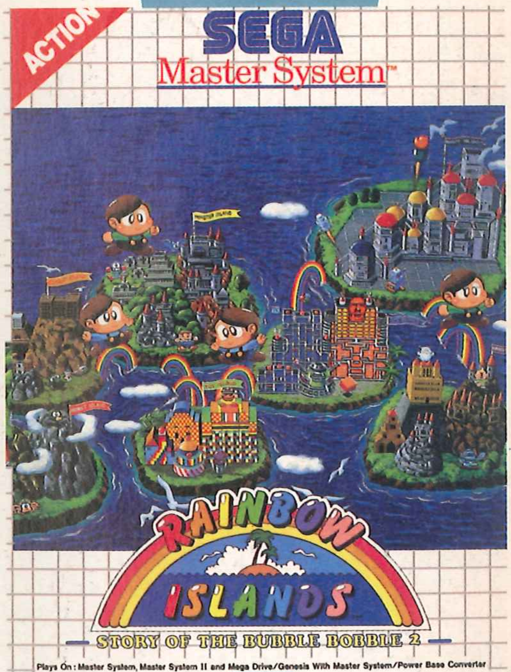
DEVILISH

Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND MASTER SYSTEM



RAINBOW ISLAND

El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: ....Edad ....
Dirección: ....C.P. ....
Población: ....Provincia..............................Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ❑ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
- ❑ **Giro postal núm.** ....**de fecha** ....
- ❑ **VISA: Tarjeta nº** └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘
- ❑ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** └┴┴┴┘ └┴┴┴┴┴┘ └┴┴┴┴┘

Fecha de caducidad de la tarjeta.. **Firma:**

Nombre del titular, si es distinto

EXIBICION DE CD

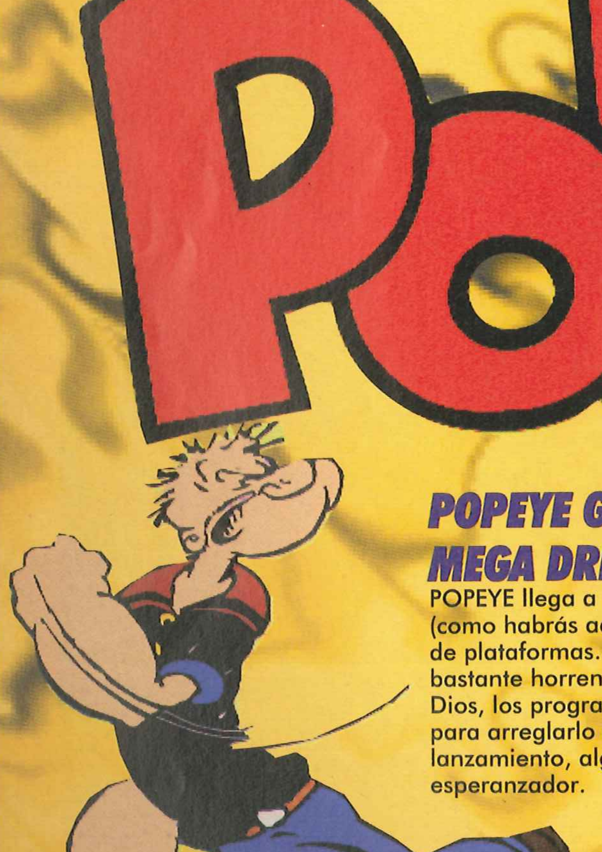
Sega dedicó gran parte de su espacio al ***Mega CD*** y presentó un juego conocido como TOM CAT ALLEY para promocionar el sistema. Este juego de combate con visión subjetiva utiliza las maravillas de la *full-motion vídeo* del **Mega CD** para crear una panorámica muy realista. Su aspecto resulta excelente y atractivo. El sistema *CinePak* ha sido utilizado para conseguir unos grandes efectos con todo el *full-motion vídeo* a pantalla completa. ¡Bien!





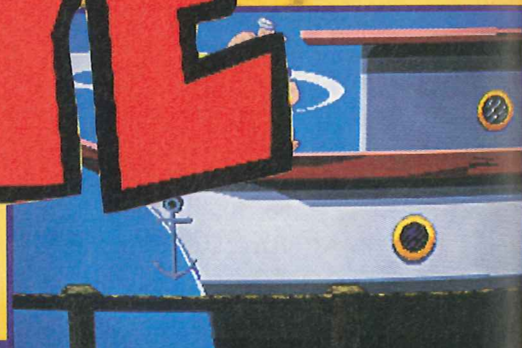
POPEYE

CES



POPEYE GOLPEA A LA MEGA DRIVE

POPEYE llega a la ***Mega Drive*** en (como habrás adivinado) un juego de plataformas. El juego parece bastante horrendo, pero gracias a Dios, los programadores trabajan para arreglarlo antes de su lanzamiento, algo que resulta muy esperanzador.





COLUMNS III – VIC TOKAI
TOP GEAR II – VIC TOKAI
CAESAR'S PALACE – VIRGIN
WRATH OF THE GODS – VIRGIN
JAMMIT – VIRGIN

MEGA-CD
MADDOG MCCREE – AMERICAN LASER GAMES
WHO SHOT JOHNNY ROCK – AMERICAN LASER GAMES
MADDOG II – AMERICAN LASER GAMES
CRIME PATROL – AMERICAN LASER GAMES
SPACE PIRATES – AMERICAN LASER GAMES
MORTAL KOMBAT – ARENA
HARRIER – DOMARK
SID AND AL'S INCREDIBLE TENNIS – DYNAMIX
STELLAR FIRE – DYNAMIX

GRINDSTOMER: EN LA CIMA

Los nuevos títulos de **Tengen** parecían pocos en el CES. De cualquier modo tienen un nuevo título que parece bastante bueno.

GRINDESTORMER es un excepcionalmente poco original shoot 'em up de scroll vertical con buenos gráficos y enorme jugabilidad. Pronto tendrás más noticias.





▲ ***GRINDSTORMER:* *tienes que disparar, como siempre, a todo lo que se mueva en la pantalla.***

DESVELADA LA NUEVA MAQUINA DE SEGA

Sega utilizó el CES Show para presentar oficialmente su nueva máquina. No, no es la ***Saturn***, es la ***MultiMega***.

Como probablemente podrás adivinar por nuestra foto, es un reproductor portátil de CD, pero también una ***Mega Drive*** y un ***Mega CD***. Y lo que es más, resulta francamente bonito. El hardware tiene dos modalidades. MUSIC convierte a la ***MultiMega*** en un CD portátil con una calidad realmente buena. El modo GAME necesita el uso de un adaptador AC y permite jugar con cualquier producto para ***Mega Drive*** o ***Mega CD***. Este compacto y, en verdad, impresionante equipo será lanzado al mercado europeo en Abril con un precio que rondará las 75.000 pts. Lo más divertido es que dicha consola se llamará **CDX** en Estados Unidos. Me pregunto por qué no lo han llamado también así en nuestro continente. Ahora sólo resta esperar a la ***Saturn***.



SUPER SUB-TERRANIA

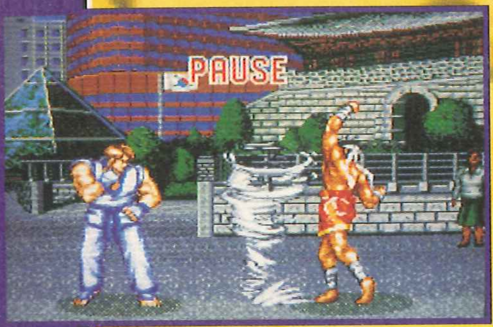
Los juegos para ***Mega Drive*** han sufrido, podríamos llamar, un "regreso a los orígenes" en el CES con la presentación de SUB-TERRANIA. Con una apariencia muy decente, este shoot 'em up que recuerda mucho, en términos de jugabilidad, a programas como THRUST o GRAVITAR. En SUB-TERRANIA tienes que utilizar los aceleradores de tu nave para combatir las leyes de la gravedad mientras resuelves algún que otro ataque. Estará en la calle en el verano y un poco antes en estados unidos.

NHL '94 – EA
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL – EA
BATTLE FANTASY – EXTREME
THIRD WORLD WAR – EXTREME
BRUTAL – GAMETEK
ALEXANDRIA – EDUQUEST
REBEL ASSAULT – JVC
RISE OF THE ROBOTS – JVC

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS – JVC
WORLD CHAMPIONSHIP RALLY – JVC
SHADOW OF THE BEAST II – PSYGNOSIS
DRAGON'S LAIR – READYSOFT
REVENGE OF THE NINJA – RENOVATION
EUROPEAN RACERS – REVELL
MY PAINT – SADDLEBACK GRAPHICS
JEOPARDY! – SONY

CES





▶ *Un caso repugnante de elefantiasis de mano. Propio de caseta de feria.*

¡FATAL FURY 2!

Parece que la **Mega Drive** va a luchar con todos de forma salvaje, aunque un poco tarde.

Uno de los últimos contendientes es FATAL FURY 2, de **Takara**, convertido de la recreativa de **Neo Geo** y bastante parecido a éste. El desarrollo es muy similar a STREET FIGHTER II y, aunque existen cantidad de combinaciones (es compatible con el mando de seis botones) y tiene buen rollo, SFII y ETERNAL CHAMPIONS no tienen de qué preocuparse.

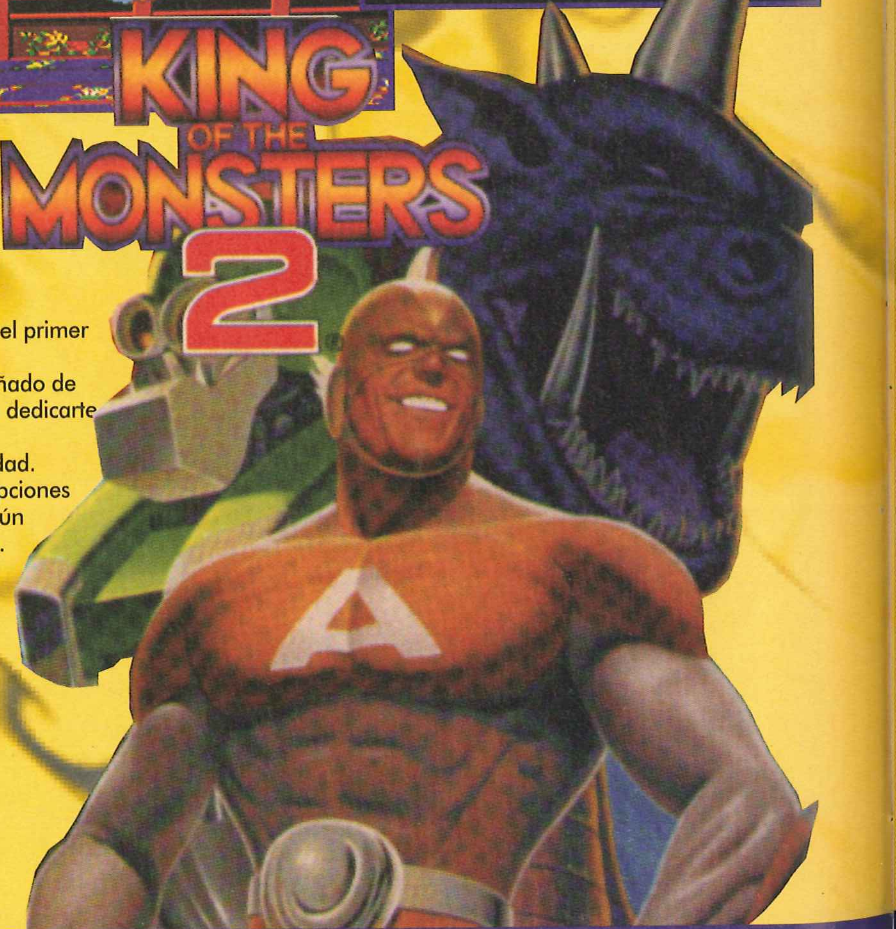
LA MAXIMA VARIEDAD

La saga de carreras TOP GEAR, creada por Gremlin, contiene ejemplos de los mejores simuladores de la cosa disponibles para ***SNES***. Los propietarios de una, o dos, ***Mega Drive*** pueden estar contentos ya que podrán disfrutar de las mismas emociones y aprender a conducir con TOP GEAR 2.

Para los no iniciados, TOP GEAR 2 es un excepcionalmente rápido y jugable simulador de carreras en 3D con modalidad para dos jugadores. Parece que se juega igual de bien, aunque no es excesivamente original.







¡KING OF THE MONSTERS 2!

Takara, responsable de los FATAL FURY 1 y 2 prepara la continuar la saga de títulos más triste de toda su historia: KING OF THE MONSTERS. Como en el primer juego, parece que tú, normalmente acompañado de un amigo, tendrás que dedicarte a destruir todas las edificaciones de la ciudad. Tiene bastantes más opciones que el primero, pero aún así no resulta bastante.





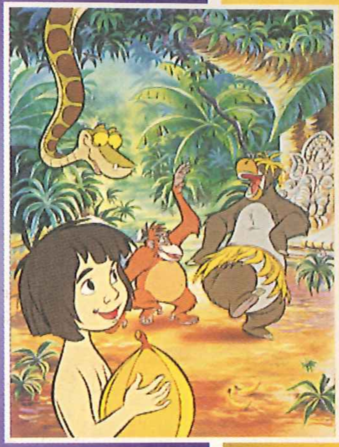
▲ *King of the Monster 2 intenta tomarnos el pelo con una copia idéntica de su predecesor. Un asco.*

WHEEL OF FORTUNE – SONY
ESPN BASEBALL TONIGHT – SONY
CLIFFHANGER – SONY
TOTAL CARNAGE – THQ
AKIRA – THQ
WORLD CUP USA '94 – THQ
MANSION OF HIDDEN SOULS – VIC TOKAI
HEART OF THE ALIEN: ANOTHER WORLD – VIRGIN
VAY – WORKING DESIGN
LUNAR – WORKING DESIGN

GAME GEAR
NBA JAM – ARENA
ITCHY AND SCRATCHY – ARENA
UHSRA MONSTER TRUCK WARS – ARENA
TRUNSKI – CORE DESIGN

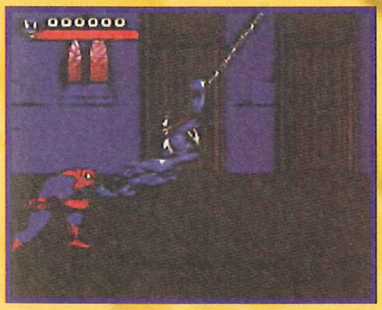
VIRGIN Y DISNEY DE NUEVO JUNTOS

Si eres una de las muchas personas que se quedaron impresionadas con ALADDIN para ***Mega Drive***, **Virgin** tiene un mensaje muy simple para ti: "todavía no has visto nada".



Dentro de poco aparecerá (tal y como desvelavamos hace unos meses) THE JUNGLE BOOK, que parece un juego absolutamente increíble. De cualquier modo, en el verano tendremos la interpretación particular en forma de cartucho de **Virgin** de THE LION KING, la última película de Disney que estará en las pantallas antes que el juego aunque, desgraciadamente, no en nuestro país. Controlas a Simba, el cachorro de león que (y cito textualmente): *"aprende a madurar dejando tu descuidado estilo de vida y acepta la responsabilidad, el peligro y el reto de tu papel en el gran círculo de la vida"*. Pues bueno.

Los responsables de la compañía que han visto partes del juego dicen que la animación es increíble, superando con creces a la de ALADDIN. Te mantendremos informado.





ARAÑAS AL PODER

Spiderman vuelve a ***Mega Drive*** en una nueva aventura. SPIDER MAN AND VENOM IN MAXIUM CARNAGE recrea el más largo y complejo cómic del pegajoso arácnido y dispone de un modo para dos jugadores. El escupe-telas, alias SPIDERMAN, luchará contra el equipo de su archi enemigo Venom para poner fin al horror y el miedo que se adueña de la ciudad de San Francisco. Este *beat'em up*, muy al estilo de sus anteriores apariciones, pondrá a Spiderman y **Acclaim** en lo más alto de las listas de éxitos.



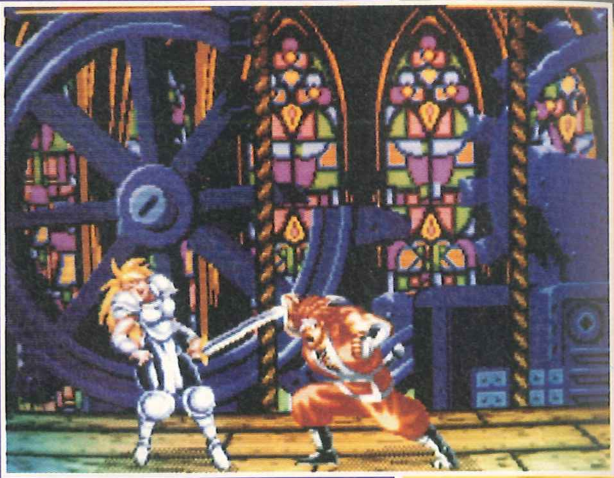
SIDE POCKET – DATA EAST
MARKO'S MAGIC FOOTBALL – DOMARK
SUPERBIKE CHALLENGE – DOMARK
PINBALL WIZARD – DOMARK
CHOPLIFTER III – EXTREME
RIDDICK BOWE BOXING – EXTREME
ROBOCOP III – FLYING EDGE
BART MEETS RADIOACTIVE MAN – FLYING EDGE
THE ADDAMS FAMILY – FLYING EDGE
SPIDER-MAN/X-MEN – FLYING EDGE
ZOOL – GAMETEK
PINBALL DREAMS – GAMETEK
HUMANS – GAMETEK
JEOPARDY! – GAMETEK
WHEEL OF FORTUNE – GAMETEK
TESSERAE – GAMETEK

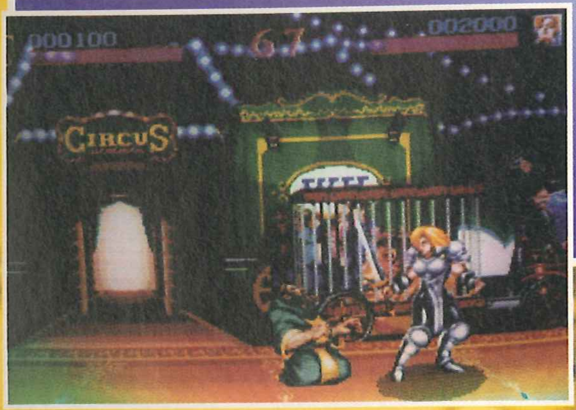
CES

TODAVIA MAS UNO CONTRA UNO

Sin duda, las estrellas del CES fueron los juegos de lucha y todo lo referente al misterioso SSFII de **Capcom** que, como antes indiqué, sabemos que lo están desarrollando para **Mega Drive**.

Si todavía estos juegos no están dentro de tus preferidos deberías disfrutar con WORLD HEROES, que es más de lo mismo pero con diferentes personajes, escenarios y movimientos especiales. Para ser justos, es una buena conversión de la recreativa de SNK, aunque el original no era tan impresionante.





Guerreros heroicos, mundos futuristas y buenos gráficos. ¡Ya ésta: ¡World Heroes!

US GOLD CON LA FIEBRE DEL FUTBOL

US Gold utilizó el CES para anunciar oficialmente que tiene una licencia para producir un juego basado en la Copa del Mundo 1994 en la que deseamos mucha suerte para nuestra selección.

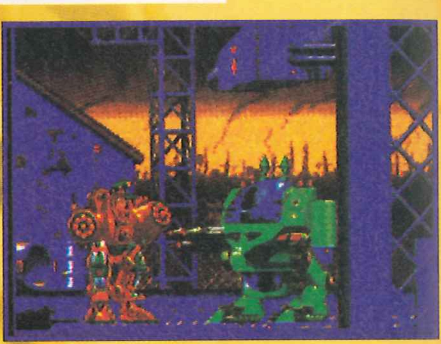
No se pudo ver mucho pero aquí hay algunas pantallas para que os guiéis. Aquellos de vosotros a los que no os haya impresionado lo realizado hasta ahora por USG estareis encantados al saber que han contratado a un nuevo equipo que promete las máximas excelencias. Esperemos que se vean reflejadas en este nuevo título.

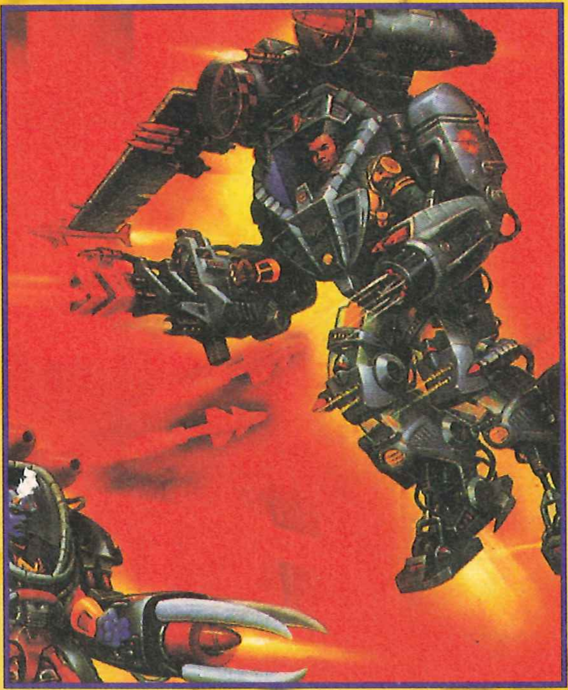


Fútbol, fútbol y fútbol. Esto es todo lo que se escucha. De cualquier manera, ¡Viva España!









DE LOS CREADORES DE ECCO...

El CES ha desvelado el nuevo juego de **Novotrade**, creador de ECCO THE DOLPHIN y CYBORG JUSTICE. El juego se llama EXO-SQUAD y parece bastante bueno.

Igual que con CJ, controlas a un enorme robot que patrulla las calles disparando a todo lo que se mueve. La innovación está en un pequeño control para utilizar el sistema de armamento.

La segunda parte del juego muestra la perspectiva de una tercera persona al estilo de SPACE HARRIER (a mí este juego siempre me encantó), lo que gráficamente resulta bastante atractivo.

Si usamos la lógica, este programa podría funcionar por estos lares; de cualquier modo, **Playmates** se encarga de producierlo y todavía no tiene licencia para Europa.

MS PAC-MAN – NAMCO
PAC-ATTACK – NAMCO
CLIFFHANGER – SONY
LAST ACTION HERO – SONY
DRACULA – SONY
TIME KILLERS – THQ
AKIRA – THQ
SEAQUEST DSV – THQ
BATTLETOADS – TRADEWEST
ROAD RASH – US GOLD
THE INCREDIBLE HULK – US GOLD
WORLD CUP USA '94 – US GOLD
SCRATCH GOLF – VIACOM
SCRATCH GOLF – VIC TOKAI
CAESAR'S PALACE – VIRGIN



1-2 JUGADORES

FORMATO	CARTUCHO
POR	SEGA
DESDE	MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 0-6
NIVELES: 1
RESPUESTA: FENOMENAL
DIFICULTAD: MEDIA / DIFICIL TIRANDO A CASPOSA

1ª PUNTUACION

100.000 puntillos.

ORIGEN

¿Quién necesita recordarlo? Este es el tercer episodio en las aventuras de SONIC, la mascota de Sega.

CONTROLES

El control pad mueve a SONIC de izquierda a derecha. Además podrás hacer que SONIC mire arriba y abajo.

- **A** SALTO
- **B** TURBO SPIN
- **C** SALTAR / VOLAR (FLY)
- **S** PAUSE

COMO JUGAR

Viaja a través de seis delirantes fases de plataformas en busca de las esmeraldas del Caos.

MEGA JUEGO

SON

Como los legendarios acróbatas del aire de principio de los años 30, los dos camaradas pilotan su biplano sobre la superficie del planeta Moebius, Tails en la cabina, SONIC en las alas transmitiendo las coordenadas de vuelo. Acababan de abandonar la flamante fortaleza aérea del Dr. Robotnik, el loco científico gordo, que se había convertido en el tormento de SONIC.

Su último plan para destruir Moebius a punto estuvo de saldarse con éxito: Robotnik tuvo la ocurrencia de convertir a mimosos y descerebrados animales en robots psicópatas. Sonic logró contrarrestar su poder al encontrar todas las esmeraldas del Caos, con lo que consiguió salir triunfador del enfrentamiento decisivo que tuvo lugar en la Fortaleza Aérea donde Robotnik había establecido su cuartel general. Esta se precipitó a tierra como un zeppelin de plomo. Una vez superada la crítica situación, Sonic echó mano al bolsillo para asegurarse de que sus joyas estaban a salvo. Sí, por supuesto, todas estaban allí. Tails, ante el descenso de combustible, puso rumbo a Angel Island, un poco conocido promontorio, para pernoctar. Nada más aterrizar, apareció ante sus ojos una figura rosa. Y Sonic, que es incapaz de quedarse quieto siquiera por un instante, fue a estrellarse contra la extraña criatura, con calamitosos resultados: las esmeraldas se desper-digaron por todos los rincones de la isla. La criatura respondía al nombre de Knuckles y desgracia-damente se encontraba bajo la influencia de Robotnik. A sus ojos asomaron visiones de las gemas. Una voz en su cabeza martilleaba órdenes: "protege las esmeraldas de Caos, debes matar a Sonic, mata a Sonic".



EL CHICO DE ORO HA VUELTO

Tails ha vuelto, tras su misteriosa ausencia en SONIC CD, hay que buscar posibles explicaciones a los devaneos de SONIC con cierta fémina. Probablemente **Sega** pensó que su presencia habría complicado las cosas, ya sabes que los triangulos y demás experimentos suelen aparejar muchas raciones de celos peligrosos. De todos modos, en este reencuentro, Tails tiene un papel muy similar al desempeñado en SONIC 2: robar anillos y morirse cada dos por tres.



▲ ***SONIC y Tails, el binomio más famoso de Sega, regresa a nuestras Mega Drive. El Dr. Robotnik, de nuevo, tiene la culpa.***



DESDE LA BARRERA

En los anteriores juegos de SONIC tenías que enfrentarte a un jefe cada tres zonas, pero en SONIC 3, hay un número mayor de vecinos a los que vencer en cada uno de los doce niveles del juego. Notarás que Robotnik prefiere ver los toros desde la barrera esta vez, pasando a un segundo plano, dejando los honores de acabar con SONIC al final de cada nivel a un variado repertorio de robots y, en especial, a Knuckles. Los jefes en SONIC 3 son los más variados e ingeniosos de toda la saga y a menudo necesitarás pensar en soluciones alternativas para derrotarle.



WATERFALL BOSS

Este es un " jefe Robotnik" clásico: un enorme ingenio que dispara balas gigantes en llamas, si bien no representa una considerable amenaza para SONIC si no le quitas ojo a la bola.

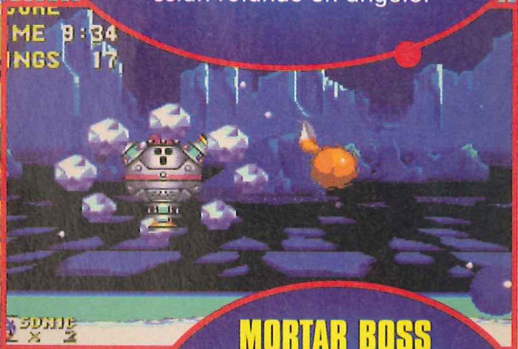


ICED DIAMOND BOSS

Este gordo autómata está rodeado por un anillo giratorio de gemas que lo protegen. La estrategia a seguir pasa por hacer coincidir el giro de Sonic con el preciso instante en que las joyas están rotando en ángulo.

SPIN DRIER BOSS

Es para morirte de risa. Déjale sobrevivir el tiempo suficiente para que gire sobre el eje central. Recibirás un buen baño.





CARNIVAL BREAKOUT BOSS

Te hallas sobre un muro de bloques que va descendiendo. ¿ Adivina a quién tienes debajo? Efectivamente, a un jefe mecánico que va taladrando los bloques. Esto puede suponerte la muerte ¿no te parece? Sin embargo, la taladradora desmontable puede dañar la unidad principal si colisionas con ella, dicho lo cual ya sabes hacia dónde tendrás que encaminar todo tu esfuerzo.

MORTAR BOSS

Sus morteros de fuego vertical son realmente peligrosos. Afortunadamente al ser el primer jefe en juego sus tácticas son bastante predecibles.





CORDLESS DRILL BOSS

Aquí tenemos a Robotnik de nuevo, y esta vez necesitarás la ayuda de Tails. El taladro de Robotnik vuela a una altura considerable, lejos de tu alcance, y sólo Tails puede proporcionarte la elevación que necesitas para brincar por encima de Robotnik que, mientras tanto, se dedica a lanzar por la broca furtivos chorros de combustible, acompañados de bombas convencionales.

THREE WAY FINISH

Omitiremos el increíble final que Robotnik os tiene reservado. En la mejor tradición de los villanos, se encargará de tí en persona, arrojándote todo tipo de bombas,pinchos giratorios y, para terminar, máquinas en forma de metálicos puños cerrados. La verdad es que pensábamos guardarnos estas maravillas como sorpresas, pero la tentación...

▲ *Dos pelotas a todo ritmo...*

SONIC 3



LAS SUPER ZONAS

Aquellos que hayais disfrutado de SONIC 1 y 2 podríais sentiros descorazonados al enteraros de que sólo hay seis zonas, divididas en dos partes cada una. Pero os aseguro que este es el SONIC más grande hasta la fecha. En vez de seis zonas similares, nos encontramos con que cada una es radicalmente diferente a las demás tanto en apariencia como en contenido. El área de juego ha sido ampliamente incrementada para cada zona. Además, en vez de tener que seguir obligatoriamente una ruta prefijada, tienes un gran campo de acción para explorar, cosa que necesitas para localizar las esmeraldas del Caos y poder, así, finalizar el juego correctamente. Encontrarás en cada área elementos impresionantes y originales, pero mejor compruébalo tú mismo.



ANGEL ISLAND

La primera zona es un peligroso paraíso tropical, diseñado para que vayas familiarizándote con el modo de control. La parte superior del nivel cubre las cimas de los árboles, mientras que la mitad inferior está formada por cuevas acuáticas. En la segunda parte, la zona se convierte en un abrasador horno tropical.



TOBOGANES MORTALES

Sonic se pondrá a girar sobre sí mismo cuando alcances el final de un tobogán.



CASCADAS

Son abismos de los que sobresalen plataformas inestables.

ROCAS

Algunas podrás romperlas al lanzarte rodando sobre ellas.





TRAPECIOS

Un nuevo elemento, y a la vez una divertida manera de atravesar las regiones más elevadas de montaña.

MARBLE GARDEN ZONE

Es de una extraordinaria belleza: parajes compuestos por muros de piedra a la intemperie, todo cubierto de pequeños montículos de hierba. Hay también áreas de interior que encontrarás detrás de lo que parece roca sólida. Los escarpados escalones te pondrán difícil no caer a los niveles inferiores, lejos de las fascinantes extensiones del nivel superior. Te encontrarás con los siguientes elementos metálicos:



PLATAFORMAS TRIPODE

Rapidas y traicioneras, a menudo están emplazadas cerca de pinchos.



BARRO

Evidentemente no muy mecánico, pero todavía supone una seria amenaza para tu salud. Un consejo: no te hundas en él.



TAPADERA GIRATORIA

Quizás la mejor innovación del juego. La altura de la tapadera y la velocidad se controla por la velocidad de carrera de SONIC. Se trata de un método de transporte novedoso y absolutamente genial.



DINAMO

Lánzate contra estos circulos salientes dándo vueltas para abrirte camino a nuevas áreas. Advertencia: no los confundas con los yo-yos.

▲ *Si dejas a SONIC en esta posición durante media hora conseguirás que te duelan los dedos.*

HYDROCITY

Esta zona se asemeja mucho a una caverna de la Atlántida, y por ello quizás es, al menos visualmente, la más mediocre de todas las áreas. A pesar de esto, es bastante exigente, se requiere mucha práctica para sortear las complejas series de ventiladores.
En las áreas superiores del nivel no hay agua, por contra en la parte inferior te encontrarás el líquido elemento con troncos flotando en su superficie. Estate atento a:

CONDUCTOS
Los vertederos de agua son la manera perfecta para ganar un poco de altura.

MURO
Este es un obstáculo realmente delicado, requerirá por tu parte un control muy fluido.

CINTAS TRANSPORTADORAS
Usándolas adecuadamente en conjunción con los ventiladores se convertirán en la manera más segura de viajar bajo el agua.

BURBUJAS
Es recomendable respirar con regularidad. Busca las corrientes de aire.

COMENTARIO



NEMESIS

Siendo un fan del primer SONIC, tengo que dar botes de alegría al comprobar que los programadores de Sega, lejos de imitar el desarrollo de ese mastodonte medio injugable que era SONIC 2, han vuelto en SONIC 3 a sus orígenes, a la jugabilidad frente al esplendor gráfico como única razón. Eso no significa que SONIC 3 no tenga buenos gráficos, al contrario, en ese aspecto es el mejor episodio de la trilogía. Por increíble que parezca, en este demoledor cartucho de 16 megas podrás encontrar rotaciones, zooms, planos de scroll parallax para aburrir y un colorido que deja en el más grande de los ridículos al pobre SONIC CD. Todo esto además de seis fases kilométricas y complejas, un modo *Two Player* totalmente remodelado e incluso una pila para grabar hasta seis partidas diferentes.

ICE CAP ZONE

Es el más espectacular de los nuevos escenarios, y a la vez el más complicado: te exigirá además de habilidad una buena dosis de ingenio. Aquí empiezas corriendo a toda velocidad, y pronto tendrás a Sonic en medio de un laberinto de cuevas glaciales, con muros de hielo impenetrables y cavernas que te producirán auténtico vértigo. Las regiones superiores del nivel se hallan cubiertas de una gruesa capa de nieve, mientras que en las zonas más profundas la superficie se encuentra helada, lo que afecta el manejo de Sonic. Aparecen en est zona

SKI BOARD
Sí, Sonic te deslumbrará sobre su tabla de nieve en una secuencia llena de espectacularidad. En las laderas más escarpadas tendrás la sensación de que Sonic viene directo hacia tí, dispuesto a atravesar la pantalla.



PUENTES COLGANTES
Para llegar a alguna parte en estos armatostes, necesitas alcanzar la máxima velocidad y un *timing* perfecto.



AVALANCHAS
Los aludes de nieve serán muy comunes, incluso jugarán una parte importante en la resolución de algunos puzzles.



CARAMBANOS
La superficie puntiaguda resulta letal, pero el reverso, con su plataforma lisa, te servirá de gran ayuda.

PINGUINOS
Mira atentamente a estos autómatas antárticos. Es divertido verlos menear el trasero a uno y otro lado. Pero ojo, también son mortales.



SPRAYS DE NIEVE
Estos artilugios montados en el techo convertirán a Sonic en un cubo de hielo.

CARNIVAL ZONE

Sin duda la mejor zona del juego. Sonic se abre paso a través de un conglomerado de caminos exhibiendo unos controles soberbios. En la parte más baja del nivel hay una sección de agua, esquívala preferiblemente y dedícate a explorar los enrejados de la zonas superiores, donde encontrarás cosas como:





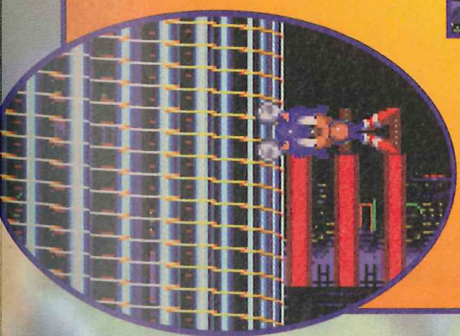
CAÑONES
Sonic se verá convertido en una bola de cañón para tratar de alcanzar las partes más elevadas de difícil acceso. El éxito de la misión dependerá mucho de que logres girar el cañón en el momento adecuado.

MASTIL DE BARBERIA
Sonic desciende por esta barra en espiral como un auténtico cohete.



ANTIGRAVEDAD
Estos placas suspenden a Sonic en el aire. Son muy útiles.

ASCENSORES DE BOLSILLO
Estas plataformas funcionan de una manera muy particular. Descúbrelo tu mismo.



REDES
Agárrate a una y verás a Sonic rotar a endiablada velocidad.

LAS ALMEJAS PISTOLERAS
Estos son los centinelas mejor protegidos de toda la zona.

SONIC 3



LAUNCH BASE

Es la zona final y, a la vez, la más difícil. En apariencia recuerda mucho a anteriores zonas de juegos de Sonic con decorados futuristas, aunque se han incluido numerosos elementos originales. Las regiones inferiores están constituidas por estrechos pasadizos y edificios. La auténtica acción vuelve a estar en la parte alta en la que encontrarás:

RULOS DE LANZAMIENTO

Transforman la velocidad horizontal de Sonic en impulso vertical.

PAJAROS BUCEADORES

Estos animales del piquillo parecen responder a las sirenas que Sonic va haciendo explotar.

CAPSULA ELEVADORA

Muy divertida. Entra y cierra la puerta, serás arrojado violentamente en cualquier dirección.

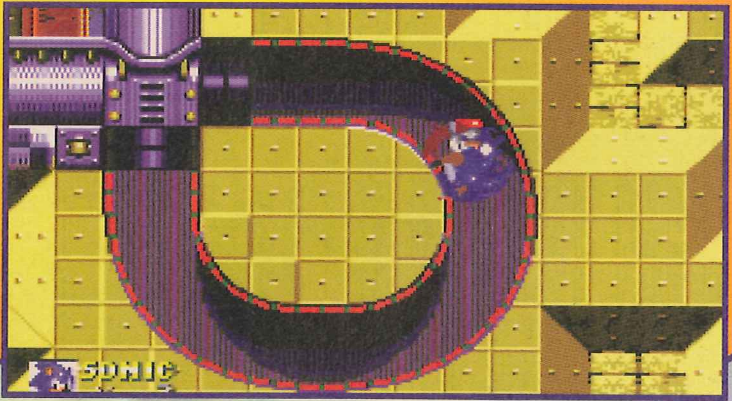
LASERS

Se encuentran en el interior de los edificios y marchan sobre carriles. Disparan indiscriminadamente.

ASCENSORES EN FORMA DE COPA PARA HUEVOS

Salta al interior y el ascensor comenzará a girar alrededor de un dardo en posición vertical. Esto, normalmente, suele conducirte a algo importante.



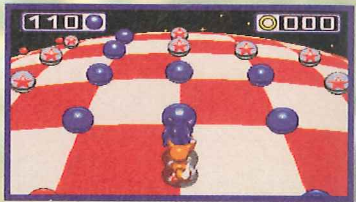


SPECIAL ZONE

Los juegos anteriores de Sonic solían tener un escenario especial, aunque te suene extraño, Sonic 3 tiene dos. Por sus entradas los conocerás:

ZONA DEL CAOS

Aquí encontrarás las seis esmeraldas de Caos imprescindibles para terminar el juego. Podrás alcanzarlas al saltar sobre el interior de los anillos gigantes, siempre camuflados en el escenario. La zona representa una esfera por cuya superficie corre Sonic. El objetivo es recoger todas las bolas azules mientras tratas de esquivar las rojas. Píllalas todas y una esmeralda de Chaos.



BUBBLE GUM ZONE

Esta habitación secreta se encuentra en el interior de las farolas. Para ello habrás de golpearlas con 50 anillos. Es una vara vertical, con un tesoro de bonus escondido en la parte superior. La única manera de liberar las bolas de chicle es rebotando sobre los parachoques de los lados y girar rápidamente la palanca. El problema es que los parachoques desaparecen.

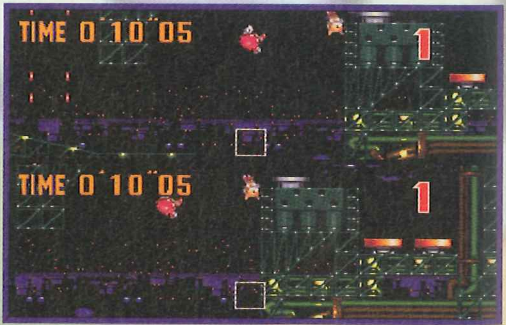
GENTE PEQUEÑA

Aparte del juego principal, hay otro juego completamente independiente para dos jugadores, con opción *split-screen* a la usanza de SONIC 2.

El juego se parece bastante a una carrera de velocidad a través de cualquiera de las seis zonas que componen el cartucho. Cada una es un pequeño circuito al que se darán cinco vueltas. Al pisar los interruptores, Sonic liberará una burbuja con la que conseguir variados bonus.







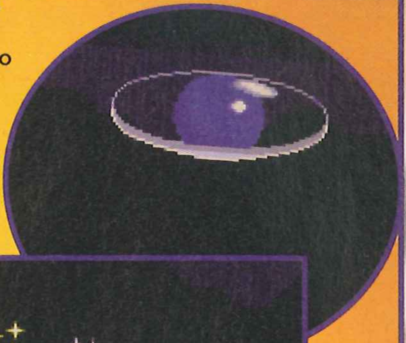






AUMENTA TU PODERIO

Sonic puede conseguir poderes extras como invencibilidad y vidas con los pequeños computadores Apple Mac. También han sido añadidos poderes de ataque, tres para ser exactos, que rodearán el cuerpo de Sonic. El primero es una burbuja que dota a Sonic de una capacida de movimiento aplastante. El segundo es de caracter eléctrico y sirve para atraer los anillos de metal magnéticamente y además concederle la opción de disparar chispas. El tercer poder es una esfera en llamas que permitirá a Sonic convertirse en meteoro, o algo así, cuando guste. Que se dice pronto.









▲ *Tails se ha olvidado los Donuts y, corriendo, regresa al biplano que le vio nacer para recogerlos.*



INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

Es innegable que un juego de este estilo tiene la suficiente entereza de diseño como para divertirnos durante mucho tiempo.
También es clara la posición de Sega ante este lanzamiento: la tercera parte ha de superar con creces lo visto en las dos primeras.
Pero como ocurre con las grandes sagas cinematográficas, las secuelas tienen numerosos problemas para superar a las precedentes, sobretodo a la inicial. SONIC 3 no sólo la supera, sino que arrolla con sus sensacionales músicas, renovadas ideas e inusitada jugabilidad, producto de un exhaustivo proceso de regeneración. Por estas y muchas razones, SONIC 3 es divertido por definición, y sobresale aunque sólo sea por el personaje que le da vida.
Sólo es superado por el primer Sonic en un aspecto: el emocional.

S3 ESPECIAL EDITION

SONIC 3 no termina con nuestra fiebre de plataformas en Marzo. Sus 24 Megas de poder total se verán aumentadas con una versión, especial y revolucionaria, en la que podremos insertar cualquiera de los dos cartuchos anteriores para obtener más niveles, más enemigos y, sobre todo, más diversión por el mismo precio.
Podemos aseguraros una próxima exclusiva aquí, en MEGA SEGA. Seguid atentos.

PRESENTACION

92

▲ Batería para grabar las partidas, además de un nuevo modo de competición para dos jugadores.
▼ No poder elegir nivel de dificultad.

GRAFICOS

96

▲ El sprite de Sonic justifica todo lo que podamos contemplar a partir de entonces. Por cierto, a Nemesis le han crecido un par de púas en la espalda... y no quiero decir nada.

SONIDO

93

▲ Todas y cada una de las fases están animadas por alucinantes melodías y brillantes efectos sonoros. Mención especial para la música del final.

JUGABILIDAD

95

▲ La aventura de Sonic mas jugable de todas. Siente cómo la adrenalina fluye por tu cuerpo mientras Sonic se tumba a la bartola... ejem, creo que me he equivocado.

DURACION

90

▲ Las fases de bonus son realmente duras. Además, cada una de ellas te llevarán años explorarlas.
▼ Podrás acabarte el juego en una semana (al estilo Skywalker).

GLOBAL

94

¡Sonic ha vuelto! Este juego vuelve a erigirse como el rey de la colina, la cabeza de serie, el emperador en vida del universo plataformero. Larga vida al rey azul.



1-4 JUGADORES

FORMATO	CARTUCHO
POR	ACCLAIM
DESDE	TBA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 5
RESPUESTAS: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

5 Partidos ganados

ORIGEN

Conversión de la popular máquina recreativa de Midway del mismo nombre.

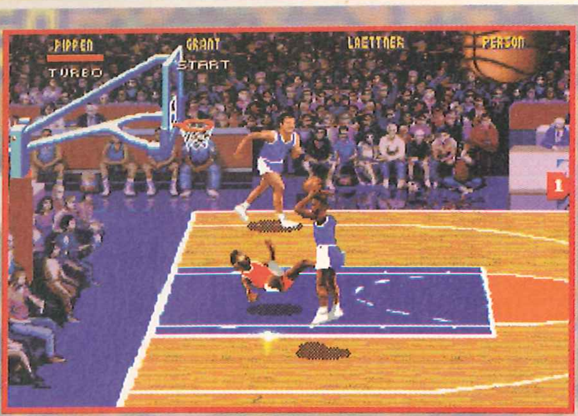
CONTROLES

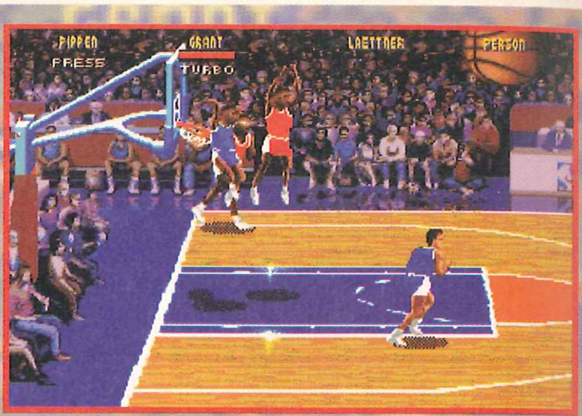
Con el pad controlarás los movimientos de los jugadores a lo largo de la cancha.

- **A** Pase
- **B** Tirar a canasta
- **C** Turbo
- **S** Pausa / Tiempo muerto

COMO JUGAR

Usa tus habilidades baloncestísticas para hacer que tus dos jugadores hagan más puntos que los dos contrarios.





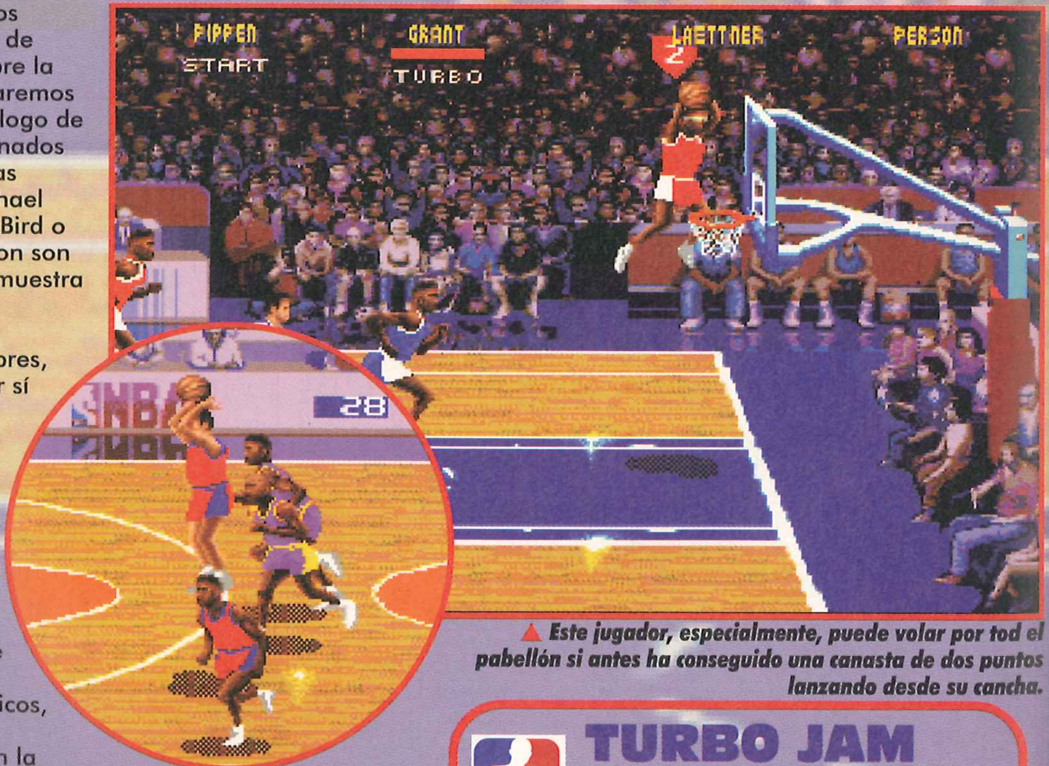
NBA

Para ciertos sectores de la sociedad, el baloncesto es un deporte en el que simplemente pueden verse a diez gansos corriendo tras un balón medicinal que encestan en un aro. Ahondamos mucho más: los jugadores de la NBA pueden llegar a ser, en su mayoría, músicos de Jazz frustrados que, ante un vano intento de mover con cierta armonía sus dedos entorno a un saxofón, deciden manejar una circunferencia para anotar puntos en la canasta del supuesto enemigo/adversario.

Si buscamos antecedentes de cartuchos sobre la NBA encontraremos un largo catálogo de títulos apadrinados por numerosas estrellas. Michael jordan, Larry Bird o David Robinson son un botón de muestra de lo que os contamos.

Estos hombres, que ya de por sí ganan interminables fortunas, son los protagonistas de este espectacular simulador, muy mal acogido entre los críticos isleños británicos, que tiene su precedente en la máquina recreativa de **Midway**.

Pero de todos modos, el número de integrantes por equipo se ha reducido: 27 son los equipos disponibles y 54 los jugadores profesionales que nos harán disfrutar con sus espectaculares mates, pases o lanzamientos. Lógicamente, y utilizando la famosa "regla de tres de la Zanahoria Alpina", obtenemos un número aproximado de dos jugadores por bando. El balón, para que sirva como dato computable, no puede salir nunca de la cancha. El programa nos lo impide.



▲ Este jugador, especialmente, puede volar por tod el pabellón si antes ha conseguido una canasta de dos puntos lanzando desde su cancha.

TURBO JAM

Todos los jugadores tienen un indicador de energía de velocidad muy limitado. Apretando ciertos botónes, nuestro jugador verá encendidas sus zapatillas y notaréis cómo la rapidez de nuestros movimientos se multiplica. Con esta opción, y cerca de la canasta enemiga, nuestro jugador podrá realizar espectaculares mates entre flases que cegarán nuestra progresión. Protegeros, no vayáis a pensar que estáis en el limbo de los dioses de la Creta antigua.

NBA JAM



COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

Acclaim/Flying Edge ha tenido en este último año administrativo, revolucionarios títulos en su haber. En septiembre tuvo lugar MORTAL KOMBAT, la increíble conversión de la recreativa de Midway, y ahora le toca el turno a NBA JAM.

Este juego, que sorprendió en recreativa por una extrema jugabilidad en el modo de cuatro jugadores (heredada también en el cartucho que nos ocupa), reune todas las virtudes del original con un diseño sencillo pero tremendamente divertido. 27 equipos y 54 jugadores de la NBA (con un truco determinado podremos jugar a los mandos del mismísimo Michael Jordan, el retirado, o con Bill Clinton, rey y señor del mundo) rubrican esta conversión, ridiculizada por una nueva entrega con el mismo nombre, y que presenta a baloncestistas tremendamente cabezones. Los movimientos de los jugadores son espectaculares. Los mates, estratosféricos, están aderezados por los flases de los espectadores y la facilidad del manejo (tan pronto podemos pasar como lanzar a canasta o taponar) nos hará pasar horas eternas frente a nuestra Mega Drive.

No gozar, al jugar, en cada uno de los lances es un desdichado suceso que dudamos ocurra con algún humano. Heredero del fracasado ARCH RIVALS (también de Acclaim/Fliying Edge), o aquél TWO ON TWO de Activision, NBA JAM es un gigante con firmes cimientos que está destinado a barrer en las listas de éxito.

No tenerlo es un pecado. No divertirse imposible.

Esperamos impacientes a MORTAL KOMBAT II.

FIRE JAM

En determinadas acciones del juego, nuestro balón desprenderá llamas de alegría por el espectáculo de baloncesto que estamos contemplando. En ese momento, lo más seguro es que el esférico entre, desde la posición en la que lancemos, en la canasta dejando tras de sí una estela de humo y brillantes. Estos detalles, y otros muchos, permiten pensar que NBA JAM debe suponer al género deportivo lo que MORTAL KOMBAT al de lucha. Es decir, un gran éxito.





▲ *Pippen, enfadado, ha metido el balón en su propia canasta. ¿ Será que no le pagan lo que quiere?*

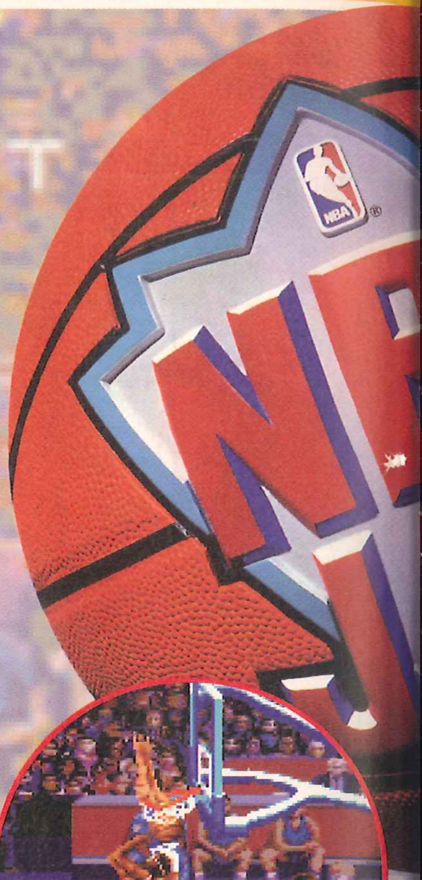


▲ *El Baile del Pato Carioca es la mejor formación de ataque que os ofrece NBA JAM.*

TOE JAM

Evidentemente, NBA JAM es un juego licenciado por la asociación americana organizadora de la competición, y por ello todos los jugadores que aparecen en el juego, aparte de estar en activo, son una selección de elegidos, con mayúsculas, en diversos aspectos. La posibilidad de competir cuatro jugadores a la vez aumenta la diversión del cartucho (algo así nos ocurría con EA SOCCER), aunque todavía no sabemos qué conector *four players* funciona con la consola. Mal van las cosas para el usuario, que a este paso va a tener que comprarse todos los adaptadores disponibles en el mercado.





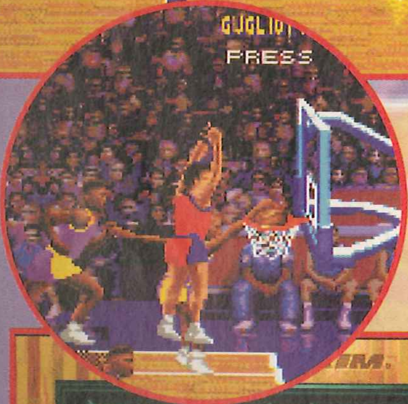
COMENTARIO



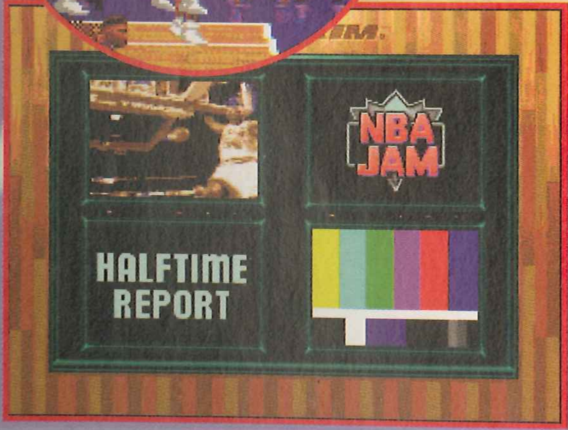
NEMESIS

Si creías haberlo visto todo en juegos de baloncesto, espera a sentir la emoción de NBA JAM, el mejor simulador de basket aparecido jamás para una *Mega Drive*. Prepárate para alucinar a propios y extraños con los mates mas demoledores y salvajes, mientras realizas asistencias de campeonato o pruebas tu suerte en los tiros de tres puntos. NBA JAM es todo esto y mucho más. Mediante el nuevo adaptador de Sega, podrás participar con tres amigos (como la película) más, comparar estadísticas, participar en la liga y escoger tu equipo entre 27, cada uno con sus dos jugadores más carismáticos. Los gráficos están cuidados a la perfección, con una atención especial a las animaciones de los jugadores y el supersuave suelo en 3D. Pero en lo que quizás NBA JAM supera a todo lo visto y jugado es en su facilidad de manejo, en su rabiosa jugabilidad capaz de hacer que hasta el más torpe de los mortales se haga con la mecánica del juego en breves momentos.

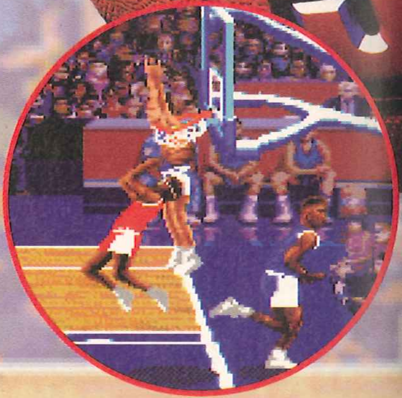




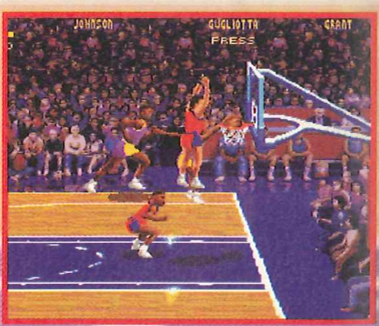
▲ *El Gran Houddini haciendo el famoso número: Balón Levitante sobre San Francisco, como la canción.*

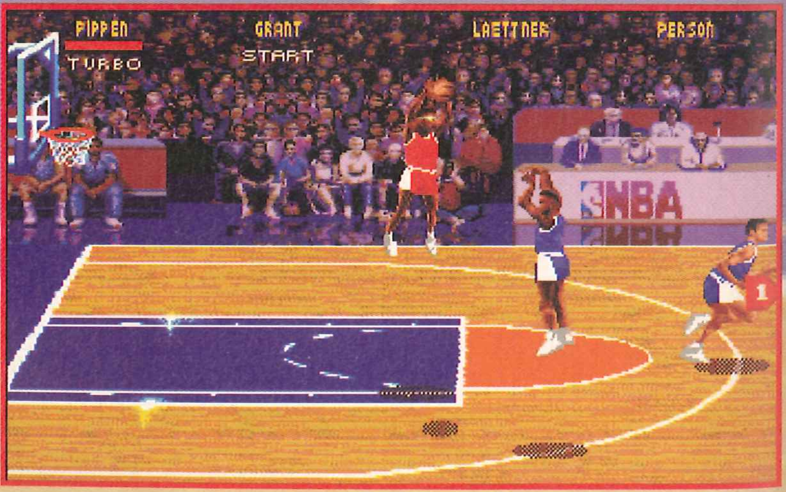


▲ *Con un adaptador especial, puedes sintonizar en tu Mega Drive con el canal pirata de la NBA.*



▲ *El defensa ha metido el brazo por el interior del aro.*



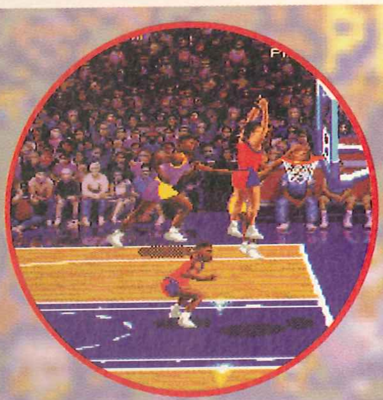


▲ *¡¡ Hemos 'ganao' hemos 'ganao', el equipo 'colorao'...!!*

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■□□□
MES	■■□□□
AÑO	■□□□□

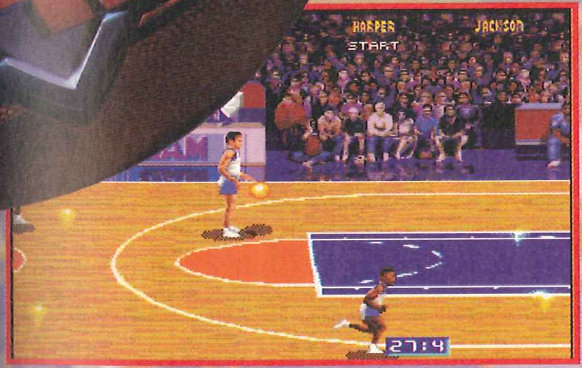
ANALISIS	
INGENIO	■□□□□
ACCION	■■□□□
DESAFIO	■■■■□
REFLEJOS	■■■□□



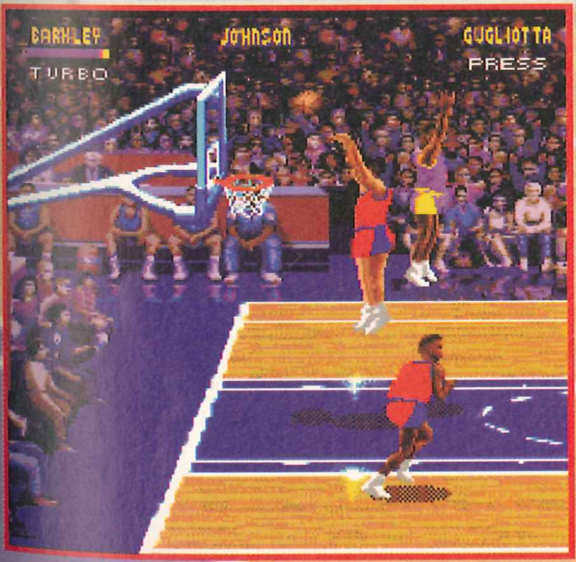


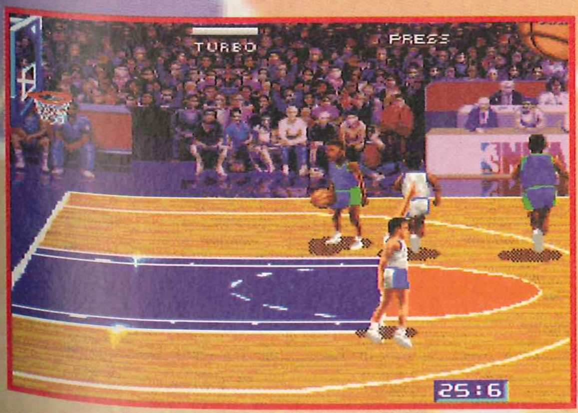
▲ El jugador de azul intenta encestar a su oponente. Este sí debe ser un músico de Jazz frustrado.

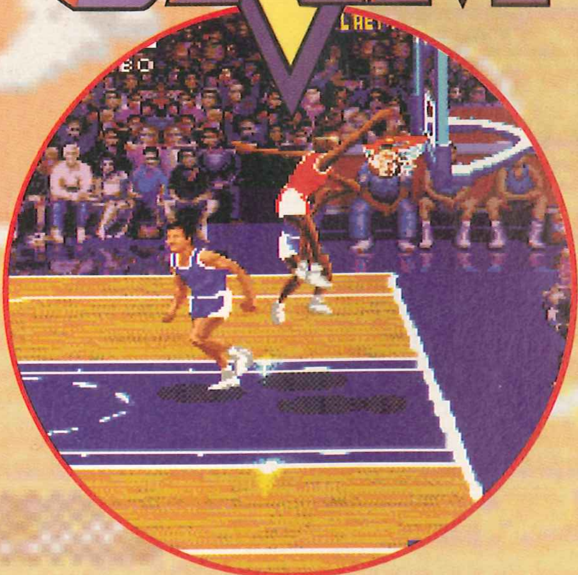




NBA JAM







PRESENTACION
93

▲ Multitud de opciones y pantallas intermedias. Además de un gran número de equipos diferentes para elegir, con todo lujo de detalles.

GRAFICOS
89

▲ La animación de los jugadores es absolutamente impecable, por no hablar del suelo en 3D, que recuerda vagamente a los aparecidos en cartuchos como STREET FIGHTER II SCE.

SONIDO
88

▲ Las melodías son marchosas y excepcionales y las digitalizaciones de voz son claras y nítidas.

JUGABILIDAD
91

▲ A pesar de la rapidez del juego, el control de los jugadores es fluido y sencillo.
▼ La carencia de elementos tácticos.

DURACION
87

▲ El modo de un jugador es lo bastante difícil como para mantenerte ocupado por unos meses (incluso al usar Passwords). Un juego para siempre.

GLOBAL
92

Una excelente conversión de la popular recretativa de Midway que volverá locos tanto a los fans de la máquina como a los amantes de los juegos deportivos en general. Salvaje.

Ren & S



1-2 JUGADORES

FORMATO CARTUCHO

POR SEGA

DESDE ENERO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: CINCO
NIVELES: 3
RESPUESTA: UN POCO PERRUNA.
DIFICULTAD: FACIL / DIFICIL

1ª PUNTUACION

Acabado en el modo fácil.

ORIGEN

REN & STIMPY son la última sensación USA en dibujos animados. En España Canal + la emite con un notable éxito.

CONTROLES

Como podrás imaginarte, a menos que seas realmente estúpido, sigue las mismas pautas y los mismos movimientos que los otros cientos de miles de cartuchos parecidos.

- **A** DISPARO
- **B** SALTO
- **C** ATAQUE ESPECIAL
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Controla a Ren o a Stimpy (o a ambos, si juegas con un amigo) a través de seis desquiciantes fases, repletas de gags visuales.



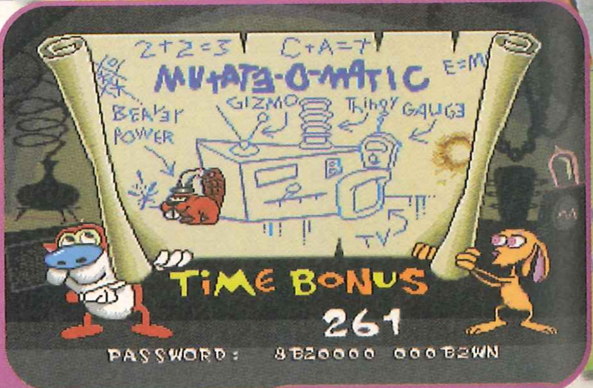


Es una ciudad preciosa, ¿ no creéis?

En EEUU son tan famosos como Bart Simpson y su familia de australopitecos de Chernobil, o esos discípulos informales llamados Beavis y Butthead . Sin embargo en UK muy pocos son los que han oído hablar de Ren o Stimpy, la última pareja de dibujos animados en llegar a nuestras marinas costas. A punto de empezar la emisión de los primeros capítulos de la serie en el segundo canal de la BBC (los americanos van por la tercera temporada), este cartucho de **Sega** nos suena a trailer cinematográfico para que nos vayamos acostumbrando a estos dos personajillos, maestros honorarios en la utilización precisa del arte del pedorreo y el escupitajo.

Para los no iniciados, Ren es un pequeño chihuahua mejicano y Stimpy un orondo y sumamente estúpido gato de las afueras de la rivera del Guadalhorce. Forman, ambos dos, un caso excepcional de entendimiento mental, donde Stimpy, el gato, alardea de una incipiente e insuperable imbecilidad que le obliga a meterse en más problemas de los que deseara. Sin embargo, la chiflada pareja nunca logra poner remedio a esos problemas, eso sí, siempre tienen ese toque de distinción personal, escatológico, de horribles y poco aconsejables consecuencias, como cuando hacen añicos siete barriles al lanzar unos contra otros y para festejarlo se dedican a realizar detestables y miserables gestos para encandilar a la sorprendida audiencia.





REN EL CABECILLA

Es un día cualquiera en la vida de esta horrible pareja. Stimpy ha fabricado una máquina con la que espera convertir la madera en un artículo comestible. La máquina se llama O'Rama. En un intento de demostrar a su colega que el invento funciona, Stimpy la pone en el modo hiperactivo con las inmediatas y catastróficas consecuencias que podéis imaginar. Al explotar, ésta se deshizo en miles de trozos que se esparcieron por todo el perímetro de la ciudad. Así, y antes de que los vecinos puedieran darse cuenta de que algo iba mal, Ren y Stimpy deben registrar, palmo por palmo, la urbe en busca de los fragmentos de la maquinaria destruida. Una vez los recuperen, Stimpy tiene que reconstruir la máquina O'Rama y devolver la tranquilidad perdida al vecindario.





DEFENDIENDOSE

Las dos bestias del Guadalhorce, como es de imaginar, van desarmadas pero, como todo videojuego que se precie, la violencia ha de explotar de alguna manera. En este caso, los dos amigos tiene métodos distintos. Ren distribuye tortas de muy variado calibre con su matamoscas particular comprado en un bazar de Saint-Tropez, o maltrata a Stimpy contra las cuerdas enemigas en pos de una victoria definitiva. Mientras, el gato Stimpy da de tortas a todo bicho o bambolea a Ren hasta convertirlo en una eficaz máquina taladradora. Una determinada secuencia de enrosque permite que vuele por los aires, agarrado a un Ren giratorio. Los escupitajos o vuelos aéreos gaseosos culminan un catálogo de virtudes poco emulables por los usuarios medios de este cartucho.



"Oh Stimpy, te quiero con todo mi estómago..."





Por la máquina creada, Ren & Stimpy esperan recibir el premio Nobel de investigación científica.

En el interior de la nevera no hace tanto frío como imagináis. Y sino, imaginad cómo se calientan...

COMENTARIO

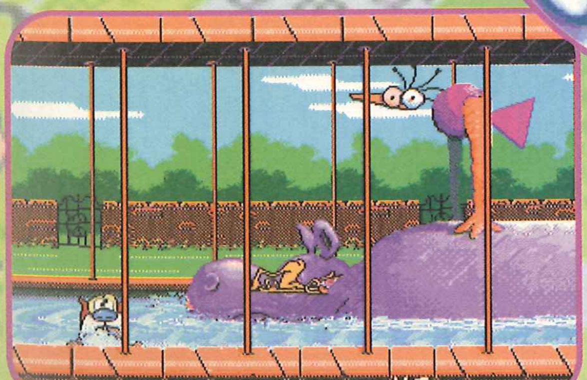


J.L. SKYWALKER

Los fomosos (para los usuarios del codificado/elitista Canal+) dibujos animados de la serie televisiva son protagonistas de un cartucho tremendamente original y fiel a la filosofía de sus héroes: dos cerdos integrales, con mayúsculas, que disfrutan haciendo perrerías y obscenas demostraciones de una educación ciertamente perdida en el olvido. La adulta edad de la que son estandartes, para espectadores de largas entendederas, contrasta con la figura del juego educativo y tierno, proponiéndonos un espectáculo dinámico, ingotable en sus posibilidades y que nos hará sonreir en numerosos pasajes.

REN & STIMPY es tambén un juego original, hasta cierto punto, que retoma ciertos conceptos de otros juegos del género *two on walk* (dos jugadores simultáneos) para redondearlo con buenos y coloristas gráficos, una jugabilidad aceptable y una diversión global notable.

REN & STIMPY es una buena elección. Palabra.



La Grulla Perrulla nos da la bienvenida al Zoo de la ciudad. Ahí deberían estar REN & STIMPY.

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

COMENTARIO



NEMESIS

La locura hecha cartucho, la angustia de padres y educadores, la pesadilla tras una copiosa ingestión de garbanzos...todo esto y mucho más es REN & STIMPT, la última incorporación a la galería de famosos de la *Mega Drive*. Seis fases de puro histerismo plataformero cargadas de buenos gráficos, efectos de sonido realmente desagradables y un modo de dos jugadores tan anárquico como divertido. Todo ello sin abandonar el *look* abstracto y desquiciante de la serie de TV y sin dar un momento de respiro a la cordura y el buen gusto. Podrás escupir, vomitar, soltar las mas sonoras ventosidades y pegar a tu compañero con total libertad, mientras atraviesas las seis fases más delirantes y corrosivas de la reciente historia consolera. Una auténtica gozada hecha plataformas, sólo apta para estómagos fuertes y corazones indómitos.

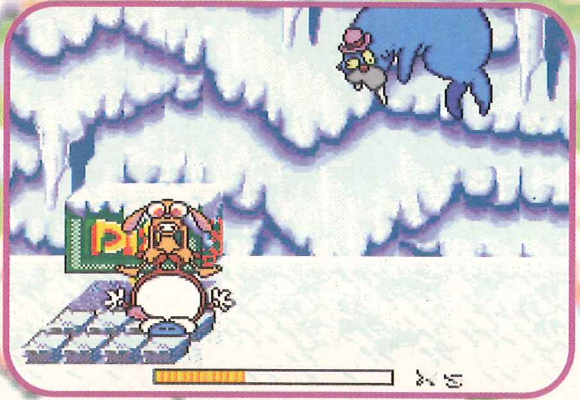


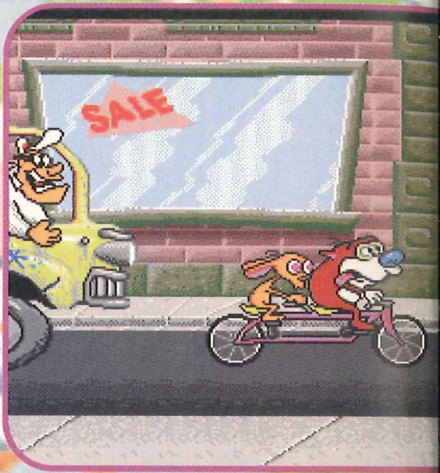
▲ Prueba 4: ciclismo.

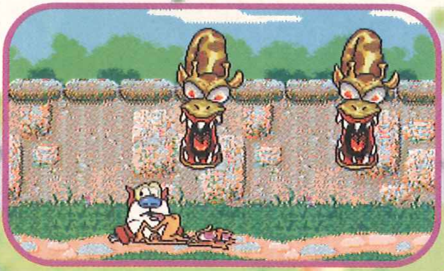


▲ Prueba 5: hípica.

▼ Prue... persegu...







▼ Prueba 3: vuelo sin motor (el combustible utilizado es simple: un buen plato de alubias pintas).



▲ Prueba 1: lanzamiento de martillo.







▼ Prueba 2: tiro al plato.





DIVERTIDO

El humor juega un papel destacable en el programa, al igual que ocurre en la serie. Esos destellos cómicos tienen un elevado nivel intelectual, no inalcanzable, con bromas muy sutiles que contrastan con otras de una obscenidad evidente. Este juego no hace daño a nadie, es divertido de jugar y contemplar, y la violencia implícita de matar se ve desterrada felizmente. De todos modos, no es el mejor cartucho para iniciar en el mundo de las buenas maneras a un pequeño jugador. Antes hay que contarle aquello de que "todo parecido con la realidad es pura coincidencia". Especialmente divertido el deambular de la pareja feliz por un bosque encantado a base de torrenciales ventosidades (menos mal que no huele).









na 6: ciclismo a dos con
lor.

ES COSA DE DOS

Aparte de otros detalles ciertamente discutibles, REN & STIMPY estimula las relacciones de pareja con acciones tiernas y emotivas. Ver cómo Ren eleva por las alturas en un grácil aleteo mercantil a Stimpy, o sentir el tacto de un noble escupitajo de éste ante la acción estomacal opresiva de Ren es algo reseñable y divertido. Como pasara en otros cartuchos, la inrteracción entre personajes permite avanzar en el argumento con una facilidad mayor. Además, podemos cambiar de ser en el momento que deseemos.







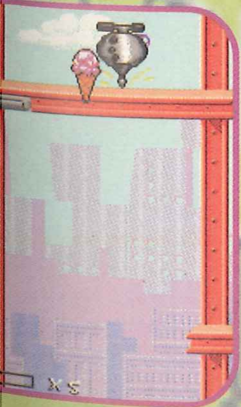




▲ Dos tontos y un destino.

BIENVENIDO AL VECINDARIO

La ciudad natal de Ren y Stimpy está dividida en variadas fases, todas con scroll lateral, por las que el dúo correrá, saltará y amedrantará a la fauna, escasa pero existente, de la rue convulsionada.
Su casa es el punto de partida de los seis escenarios diferentes que aguardan a la pareja. Un zoo, le seguirá un solar en construcción, cada uno de ellos repleto de una gran variedad de objetos y obstáculos, que nos restarán las suficientes energías para seguir con la aventura. Las piezas de la maquinaria están ubicadas al final de cada fase. Por cierto, el invento de Stimpy no permite la utilización de otros ingenios en el vecindario a la vez, debido a que las ondas hertzianas no dejan pasar la porosidad innata de las colchas de poliuretano. Ren lo sabe, y para evitar roces con los vecinos que quieren ver sus programas preferidos, ha dispuesto un punto de información donde adiestra a éstos para que realicen labores alternativas.



PRESENTACION

78

▲ Las opciones usuales, además de distintos modos de juego. Ausencia de malicia sangrienta.
▼ Nada innovador.

GRAFICOS

84

▲ La recreación de los personajes de la serie original es perfecta. Tanto los decorados como los enemigo rebosan colorido.

SONIDO

77

▲ La acción está acompañada de un buen puñado de buenas melodías.
▼ Los efectos sonoros no son nada del otro mundo.

JUGABILIDAD

83

▲ Jugable al cien por cien, no descansarás hasta haber completado todas las fases.
▼ Algunos puntos del juego son imposibles de pasar sin perder una sola vida.

DURACION

64

▲ El modo de dos jugadores es francamente entretenido.
▼ La acción se vuelve algo repetitiva después de un tiempo.

GLOBAL

76

Bastante superior al resto de licencias de personajes famosos que pueblan las pantallas consoleras. A pesar de ello, es demasiado corto. Necesita evidentes mejoras en el nivel de dificultad.



1 JUGADOR

FORMATO	CD
POR	READYSOFT
DESDE	MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: FRUSTRANTE
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

23 Fases Completadas

ORIGEN

DRAGON'S LAIR es la adaptación directa de la famosa recreativa aparecida en 1983.

CONTROLES

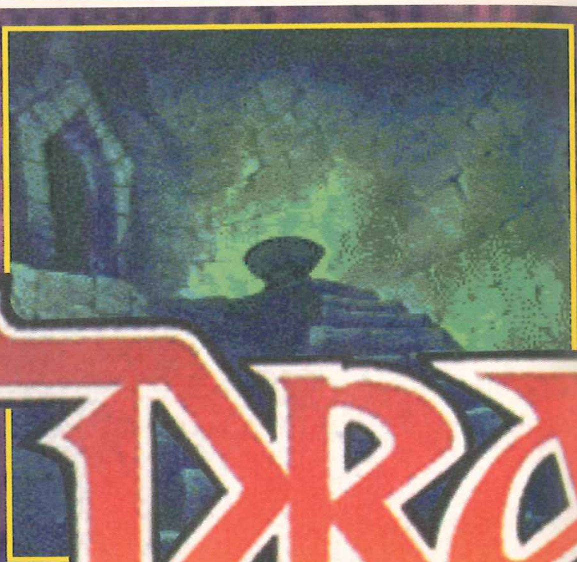
Con el pad de control elige, en determinadas situaciones, la dirección en la que quieres moverte. Sólo una es la correcta, las demás conducen a la muerte.

- **A** NO SE UTILIZA
- **B** ESPADA
- **C** NO SE UTLIZA
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

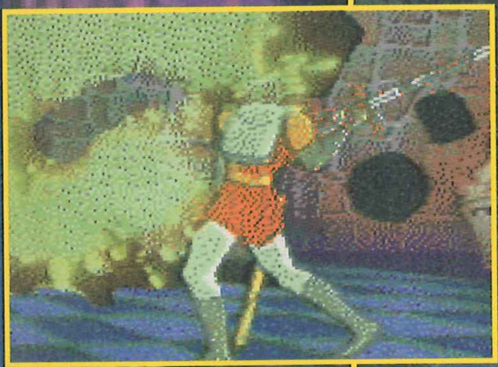
Guía a Dirk El Intrépido a través de las 25 habitaciones que componen la guarida del Dragón Singe.

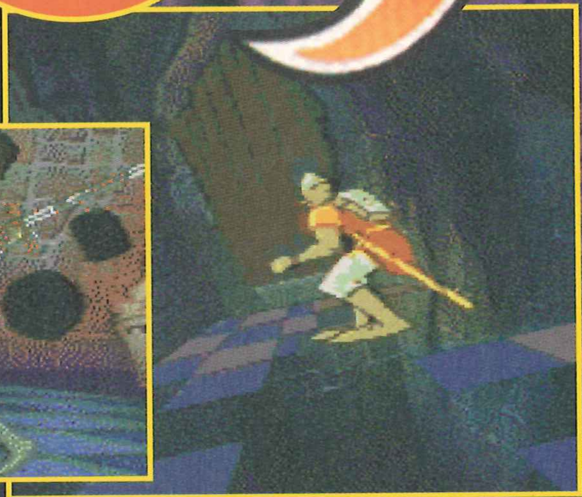
DRAG LA

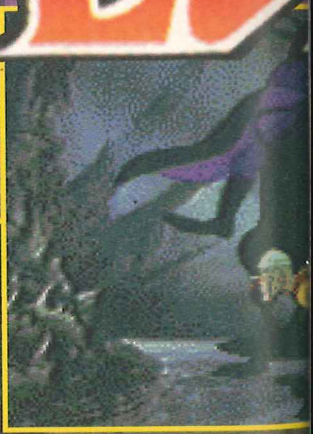


Cuentan los cronicones que hace mucho, mucho tiempo en un lejano, lejano país (mucho más allá de Móstoles) vivía un caballero vago y haragán, chuleta y chistoso, la oveja negra de la honorable familia Manson. El Osado Dirk, que era como se llamaba semejante joya, era un contínuo quebradero de cabeza para sus padres: Sir Charles y Lady Sharon. Estos, en un vano intento de inculcarle los deberes y derechos del buen caballero, le mandaron al lejano reino de Hyrule (¿ os suena?), con la intención de prometerlo con la bella princesa Daphne. Pero por desgracia, la princesa fue secuestrada por el Dragón Singe, temido por su aliento y mal carácter, y encerrada en lo más profundo de Dark Castle. Sólo el osado Dirk podrá salvarla de un futuro incierto y de paso hacerse con un dinerillo extra robando a Singe.









APROVECHA LA OPORTUNIDAD

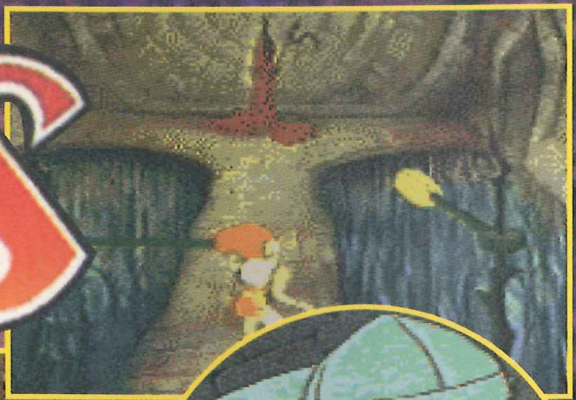
El desarrollo de DRAGON´S LAIR se centra en la anticipación y una buena dosis de reflejos. De hecho, el juego es tan sólo una inmensa película interactiva en la que la participación del jugador es requerida en determinados momentos de la acción, mediante sencillos y certeros movimientos de pad.

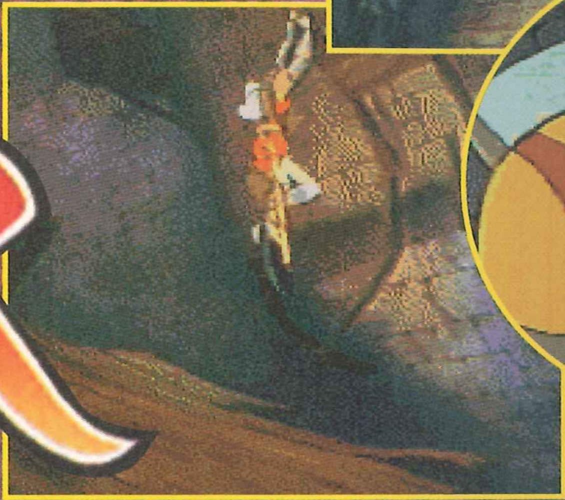




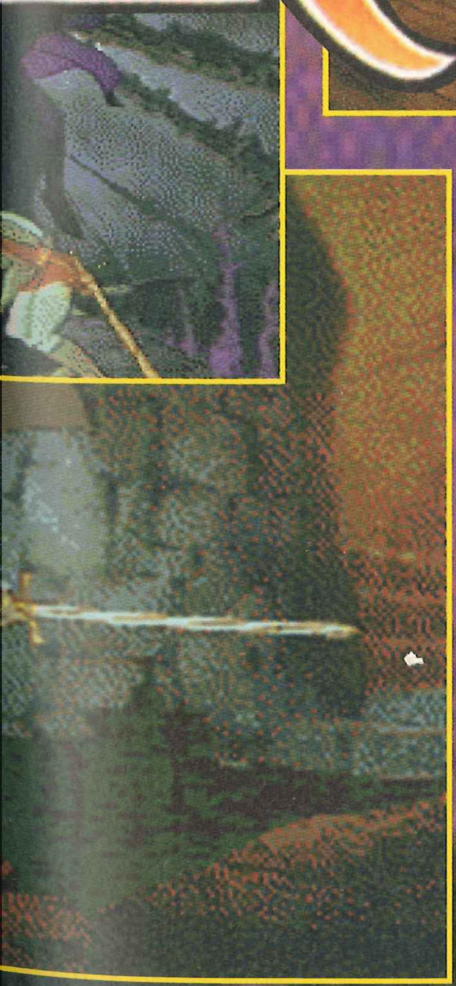
A TODAS LUCES

La luz y el *fliker* tienen un papel importante en DRAGON'S LAIR. Las puertas y objetos que parpadean indican la dirección a seguir, pero en ocasiones se convierten en trampas mortales. Como regla general, los parpadeos (o *flikers)* blancos son bastante fiables, mientras que los azules indican peligro. Moved el pad siempre en la dirección del *fliker*.









COMENTARIO



NEMESIS

Hasta ahora, los títulos que incorporaban el FMV (*Full Motion Video*) para Mega CD, como ROAD AVENGER o TIME GAL, adolecían de dos graves defectos: unos gráficos pixelados hasta el infinito y un desarrollo excesivamente corto. DRAGON'S LAIR, gracias a la inteligente programación de los chicos de Readysoft, no sólo adapta la pobre paleta de 64 colores de la *Mega* hasta alcanzar un colorido y una calidad gráfica superior a todo lo visto, si no que nos ofrece más de 27 fases distintas, tomadas directamente de las dos partes de la saga: DRAGON´S LAIR y ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE. Esto, unido a los insuperables efectos sonoros del CD (voz del narrador incluída), y el acceso instantáneo a disco podría hacer de DRAGON'S LAIR el compacto perfecto, de no ser por la injugabilidad que acarrea este tipo de programas, en los que el jugador participa mínimamente en el desarrollo del juego. dudaría... Dragon´s Lair es la conversión perfecta de un clásico por el que nunca pasará el tiempo.

AYER Y HOY

La historia de DRAGON'S LAIR comienza a principios de la pasada década, allá por el año 83. Fué la primera máquina recreativa que incorporaba auténticos dibujos animados, usando un simple procesador de ocho bits conectado a un reproductor de Laserdisc. Los dibujos fueron obra de un antiguo colaborador de **Disney**, Don Bluth. Once años después, **Readysoft** ha creado la conversión más perfecta en un CD de tres pulgadas. Las animaciones en *full screen*, utilizan bastante bien la excasa paleta de colores del ***Mega* CD**, además de acortar el tiempo de acceso al disco. Y pronto llegará SPACE ACE...

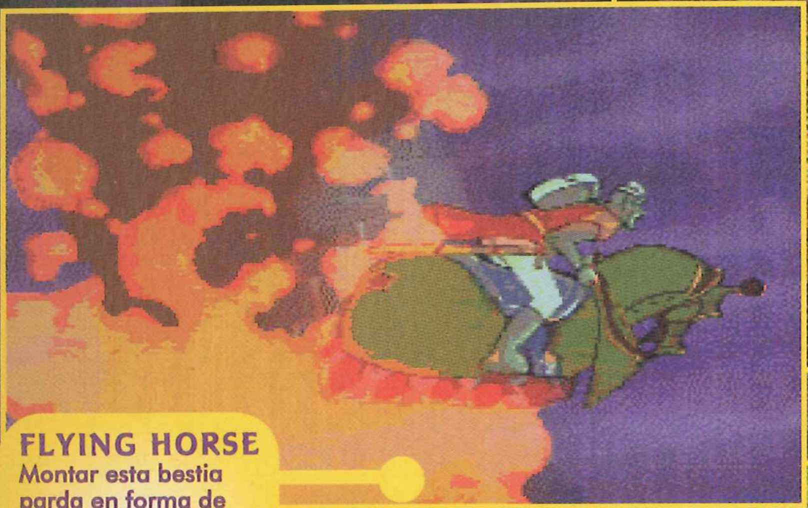


EL CASTILLO DE SINGE

La guarida del Dragón está compuesta por más de 24 habitaciones distintas, unas mas fáciles que otras, y con la ventaja de que la posición de Dirk queda salvada cada tres o cuatro escenarios.







▼ Dirk entrand

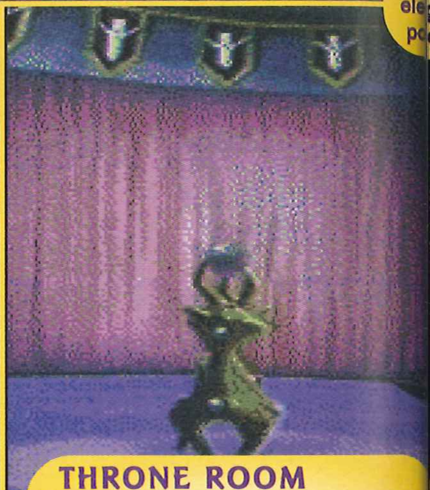
D
En
ele
po

TENTACLES
Las trampillas del suelo encierran docenas de pequeños tentáculos verdes muy sobones.

FLYING HORSE
Montar esta bestia parda en forma de caballo es una de las misiones más difíciles y complicadas del juego.



SLIME CAULDRON
Este vetusto puchero encierra la famosa maldición del ánima de La Sopa de Ajo.



THRONE ROOM
La sala del Trono es un inme... generador de voltios picantes, capaces de achicharrar a Dirk.

COMENTARIO



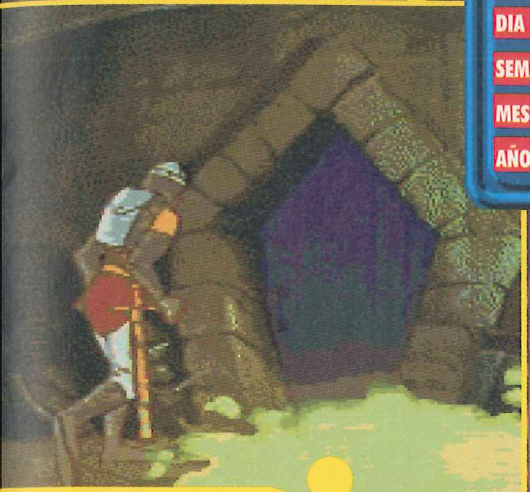
THE ELF

Bienvenido al reino de los juegos visuales donde el dominio de la situación *pixel perfect* y las emociones poco decisivas imperan sobre los sentidos: NIGHT TRAP, COBRA COMMAND, ROAD AVENGER, TIME GAL, DOUBLE SWITCH y GROUND ZERO TEXAS, son los reyes del género. Pero nada como un clásico para barrer a todos sus antecesores con unas mínimas gotas de calidad y la magia de Sullivan Bluth inscrita en cada una de sus secuencias, DRAGON´S LAIR nació para impresionar en 1982 y hoy día es el juego de *Láser/Compact Disc* más querido de todos y mejor continuado por sus secuelas ESCAPE´S FROM SINGE´S CASTLE, TIME WARP o SPACE ACE.
La conversión para *Mega CD* ha resultado todo un éxito y mejora con creces la calidad gráfica de todos los juegos de este tipo gracias a la mínima utilización de tramas y al colorido original que tantas alegrías dió a su creador. Además de esta sensible mejora gráfica, el tiempo de acceso al CD ha disminuido notablemente para garantizar la limitada pero necesaria jugabilidad en este tipo de programas.
Os puedo confesar que odio todos los juegos visuales arriba mencionados, pero a este DRAGON´S LAIR le rodea un halo tan palpable de clasicismo y autenticidad que no he podido evitar el disfrutar por unos momentos con el mítico caballero y las secuencias animadas más famosas de todos los tiempos.



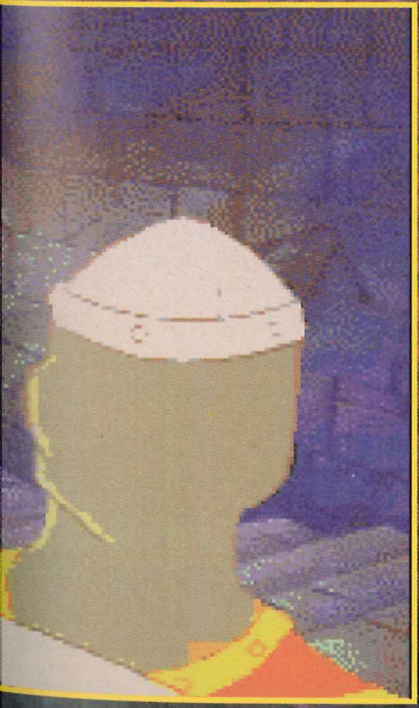
▲ *De Viana el día de su puesta de largo. ¡ Qué majo!*

en la consulta de su dentista.



RINK ME!
sta ocasión Dirk puede
ir dos opciones: beberse la
ión o utilizar la puerta.





INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

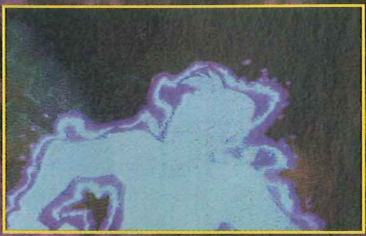
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

¡MUERETE DIRK!

Un paso en falso y seréis testigos de las más dramáticas escenas de todo el juego. Por cierto, estas imágenes forman parte, ya, de la historia de los videojuegos.























PRESENTACION 89

▲Incorpora y mejora la maravillosa *intro* de la recreativa al disminuir el tiempo de acceso al disco.
▼ La desaparición de algunas escenas animadas.

GRAFICOS 96

▲Superan con creces al resto de aventuras interactivas (FMV) del *Mega CD*. La animación es suave y muy rápida, además de utilizar a la perfección la escasa paleta de colores.

SONIDO 93

▲Cientos de asombrosos efectos de sonido ambientan el desarrollo del juego a la perfección. Las voces de Dirk son emotivas. Traen al recuerdo viejos tiempos.

JUGABILIDAD 72

▲ El control es bastante más fiable que en el resto de juegos de este tipo.
▼El programa consiste en realizar el movimiento preciso en el momento adecuado. Movimientos limitados.

DURACION 68

▲No pararás hasta ver todas y cada una de las escenas del juego. Ahí radica su éxito.
▼Demasiado fácil (cuando no haces otra cosa que jugar, como Nemesis).

GLOBAL 78

Excelente adaptación del hit de Don Bluth que arrasó los salones recreativos la década pasada. Tanto sus gráficos como el sonido están a años luz del resto de juegos de *Mega CD*, pero falla en el aspecto jugable. Limitado.



1 JUGADOR

FORMATO	CD
POR	DIGITAL PICTURES
DESDE	FEBRERO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORDS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA.
DIFICULTAD: DIFICIL

1ª PUNTUACION

1ª fase completada

ORIGEN

GROUND ZERO TEXAS es una película interactiva diseñada especialmente para el *Mega CD*, un cruce entre LETHAL ENFORCES y NIGHT TRAP.

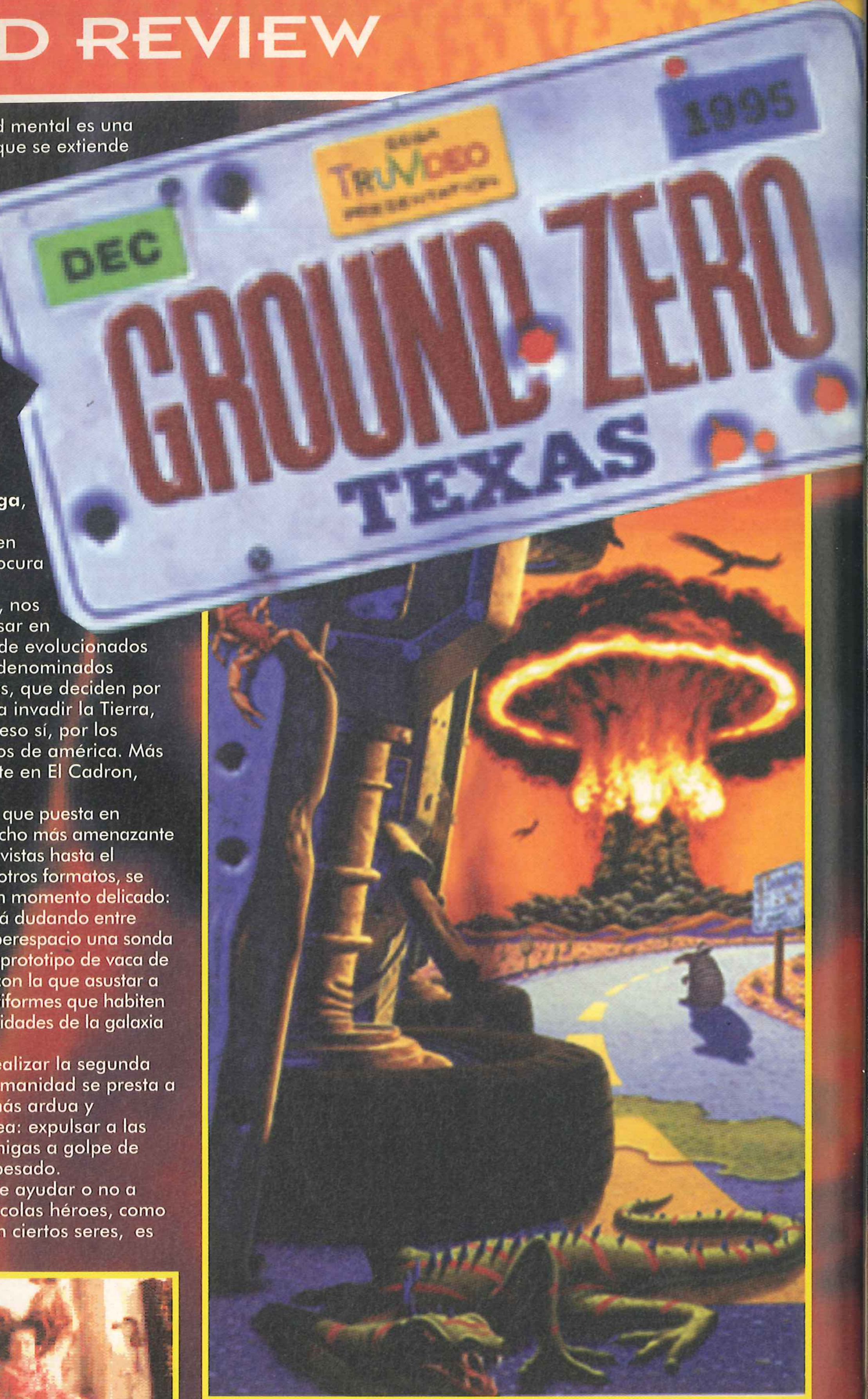
CONTROLES

- **A** CAMBIAR DE CAMARA.
- **B** ABRIR / CERRAR ESCUDO.
- **C** DISPARO
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Ajusta la mirilla y dispara a todo lo se mueva con malas intenciones, al tiempo que liberas a El Cadron del dominio alienígena.

GROUND ZERO TEXAS



La debilidad mental es una epidemia que se extiende entre la humanidad con la misma facilidad con que The Elf o Mayerick escriben textos (así salen luego). Por eso, la historia que nos intentan contar los hombres de **Sony**, vía **Sega**, no es para tenerla muy en cuenta. Esa locura germinal, de origen isleño, nos invoca a pensar en la existencia de evolucionados alien, mejor denominados extraterrestres, que deciden por arte de magia invadir la Tierra, empezando, eso sí, por los estados unidos de américa. Más concretamente en El Cadron, Texas.
Esta invasión, que puesta en escena es mucho más amenazante que todas las vistas hasta el momento en otros formatos, se produce en un momento delicado: el hombre está dudando entre mandar al hiperespacio una sonda múltiple o un prototipo de vaca de Valdepeñas, con la que asustar a todos los multiformes que habiten en las inmensidades de la galaxia océana.
Decidido a realizar la segunda opción, la humanidad se presta a ejecutar su más ardua y definitiva tarea: expulsar a las huestes enemigas a golpe de armamento pesado.
La decisión de ayudar o no a nuestros terrícolas héroes, como siempre dicen ciertos seres, es vuestra.



▲ *¡ Upps! que me caigo ¡¡ madre!!*



▲ *También podréis descargar sacos de patatas.*

YO ESPIO, TU ESPIAS, ELLA... EJEM

Con este arma, que posee ciertos componentes audivisuales con los que espiar a la vecina del octavo o a la perra de la tía esmeralda, tendremos acceso a cuatro vistas distintas de El Cadron, en el centro de la ciudad sitiada. Usala de la manera más eficaz, como siempre.

BARRERA DE PROTECCION

Uno de los fundamentos del juego es que nos permite interactuar entre variados escenarios, normalmente cuatro. Para prevenir que nos ataquen en cada uno de ellos mientras defendemos otro, tenemos que activar el escudo protector. De esta manera los problemas, léase "ataque discriminado y selectivo de los primeros extraterrestres mutados en personas humanas", desaparecerán.



¡ALCANZADO!

Determinadas armas no servirán para derribar la oposición extraterrestre. En la segunda fase tendremos que buscar estos artilugios para poder avanzar sin problemas por los submundos alienígenas.





▲ *El helicóptero trae a nuestro héroe.*



▲ *Parece a un Cylon de la saga Battlestar Galactica.*

LOS CONTACTOS

En cada nivel tendremos la colaboración de un enlace que nos informará de los movimientos de las tropas extraterrestres. De Salvo, la esplendorosa dama de la cuarta cámara puede ser muy agradable. Tratadla con cariño. Si nuestro escudo es rebajado considerablemente, cada uno de los enlaces hará las veces de mecánico tecnológico y nos repondrá de todos los daños sufridos. Un alivio entre todas las malas intenciones reinantes en el ambiente.



▲ *De Salvo, una chica guapa. Por cierto, ¿dónde va la mirilla?*









COMENTARIO



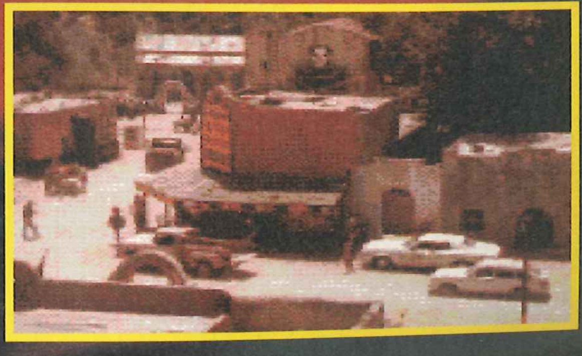
MAVERICK

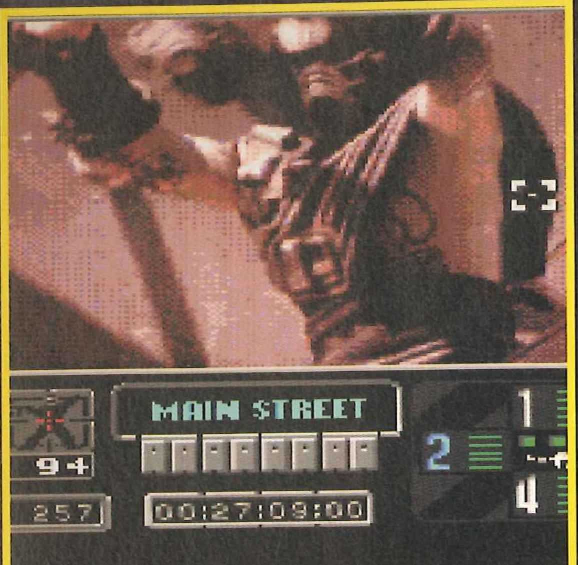
Tras aguantar casi medio año de mediocres lanzamientos para *Mega CD*, hoy, por fín, podemos congratularnos por haber encontrado uno realmente bueno y divertido. Aunque no utilice un desarrollo excesivamente original (un clásico juego al más puro estilo MAD DOG McCREE), la jugabilidad que proporciona y, sobre todo, la espectacularidad de sus animaciones y efectos especiales, hacen de él una auténtica joya de la programación. Pero, como era de esperar, todo lo anterior no se habría conseguido de no ser por los casi 450 millones de pesetas que ha costado su producción. Ello, unido a dos nombres, Ed Neumeier (director artístico en la película Robocop) y Dwight Little (director de Señalado por la Muerte, de Steven Seagal), consigue que este juego se convierta en el espectáculo visual que siempre quisimos ver y que nunca nos atrevimos a pedir. Nuestro *Mega CD* está de enhorabuena, y corriendo los tiempos que corren, no es momento de desaprovechar la ocasión. Que os guste cuando lo compréis.





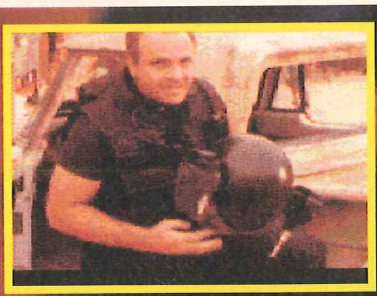
▲ *Una mejicana, Conchita, sirviendo alcohol. ¡Uffff!*



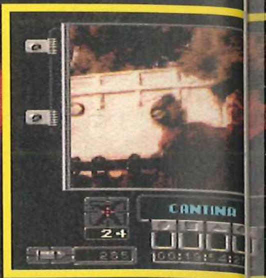




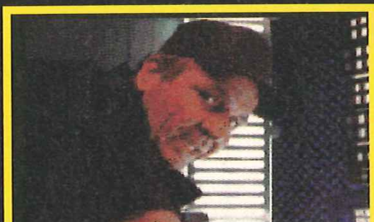
▲ Adivinad. ¿ Dónde está la Menacer de Sega? Mandadnos la respuesta junto con un Bollycao a la dirección que ya sabéis.



▲ " Hazta la vizta... Baby", le dijo el gato a la perrita enamorada. Pero el hombre del casco se la llevó, y nunca nada más se supo de ella...











▲¿ No querías cerveza?, pues toma dos jarras.





COMENTARIO



R. DREAMER

Poco a poco, la todavía nueva *Mega CD* va mostrando lo que puede dar de sí. Uno de los mejores ejemplos es el que tenéis ante vuestros ojos. Buenos gráficos, excelente sonido y toneladas de acción son los ingredientes básicos de uno de los mejores programas que he podido ver hasta el momento. Detrás de la producción están algunos de los elementos hollywoodienses que realizan esas películas de acción en las que todo vuela por los aires y los buenos siempre ganan. El coste total de esta joya supera los tres millones de dolares, lo que demuestra que este negocio es mucho más serio de lo que muchas mentes preclaras de la economía puedan pensar. Por fin algo importante que llevar a nuestras tristes consolas.



▲Silencio... que estoy escondido no me vayan a ver.

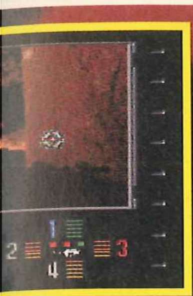


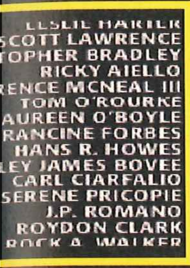


▲ ¡ Qué mal huele en la cloacas extraterrestres!

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS







TIRO AL PATO

En Ground Zero Texas los disparos son tan naturales como el arroz blanco en China. Pero existen dos tipos de escenarios de disparo: uno con pantallas estáticas, o *galery sequence*, donde el decorado estará quieto e irán apareciendo por diversos lugares, y otras animadas, o *animated sequence*, donde determinados personajes nos intentarán alcanzar, indistintamente de la partida. Por cierto, si os aparece en la novena fase un Objeto Volante Fauno Identificado (OVFI), disparadle, es el jefe de los extraterrestres camuflado de ballena cordobesa. De ese modo terminaréis el juego antes que nadie y estaréis muy orgullosos de vosotros mismos.



▲ Este extraterrestres quiere llevarse la puerta de mi utilitario.



▲ Este granjero se ha equivocado. ¡ Ehh! que soy de los tuyos, ¿ no vés que llevo un pavo para que nos lo comamos el día de Navidad con la familia?









PRESENTACION — 87

▲Puro cine en tu *Mega CD*. Siéntate, coje una bolsa de palomitas y disfruta del espectáculo.
▼No hay opción de elegir nivel de dificultad.

GRAFICOS — 92

▲Gracias al Cinepak de Digital Pictures, las imágenes son más grandes, claras y nítidas.
▼Los fondos de las escenas de tiros son un poco cutres.

SONIDO — 90

▲Texas nunca estuvo tan animada gracias a una soberbia banda sonora, nítidas digitalizaciones de voces y el contínuo ir y venir de los malvados.

JUGABILIDAD — 85

▲El jugador es atrapado desde el principio por la gran ambientación y el complicado desarrollo de cada fase.
▼Las pausas intermedias son bastante aburridos.

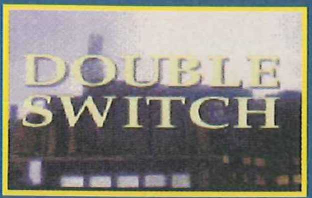
DURACION — 83

▲ Difíciles como ellos sólos, los dos CD representan más de 1000 Mb de acción y suspense.
▼ Ser testigos una y otra vez de las mismos diálogos y secuencias.

GLOBAL — 84

El mejor FMV interactivo, el más completo y jugable que ha aparecido para *Mega CD* hasta la fecha. Digital Pictures comienza a cogerle el truco a esto de programar juegos y hacerlos divertidos.

DOUBLE



1 JUGADOR

FORMATO	CD
POR	SEGA
DESDE	MARZO

OPCIONES

CONTROL: Joy Pad
CONTINUACIONES: Passwords
NIVELES: 1
RESPUESTA: Excelente
DIFICULTAD: Difícil

1ªPUNTUACION

SEGUNDA FASE

ORIGEN

Digital Pictures vuelve a la carga con otro juego interactivo. El desarrollo es calcado de Night Trap.

CONTROLES

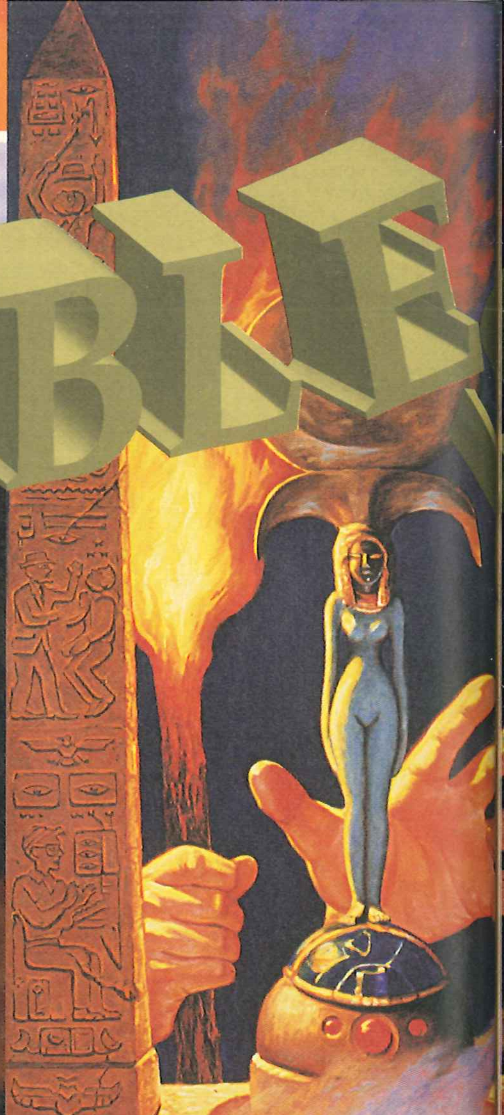
Con el pad de control podemos seleccionar las estacias que queramos visitar.

- **A** PREPARAR LA TRAMPA.
- **B** DISPARAR LA TRAMPA.
- **C** CERRAR LA TRAMPA.
- **S** PLANO GENERAL DEL EDIFICIO.

COMO JUGAR

Protege a los inquilinos de los mafiosos de turno gracias a las múltiples trampas diseminadas por la casa.





COMENTARIO



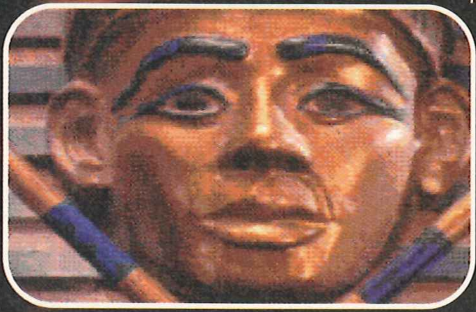
R.DREAMER

Digital Pictures nos vuelve a embarcar en una casa llena de trampas como ya hiciera con NIGHT TRAP. DOUBLE SWITCH ha incluído algunas mejoras respecto a su antecesor: mejores digitalizaciones y mayor rapidez de carga entre escena y escena. A pesar de todo, el juego peca de no aprovechar todas las posibilidades del *Mega CD*, basándose en planos fijos de cámara que restan espectacularidad y dinamismo a la acción, aunque han intentado subsanarlo con una gran variedad de trampas. Artefactos, por cierto, que ofrecen las más curiosas e insospechadas maneras de atrapar a los malhechores que amenazan la paz y tranquilidad de los inquilinos de esta extraña mansión. En definitiva, una versión mejorada de Night Trap que puede dejar buen sabor de boca a los entusiastas de este tipo de programas.

Los señores de ***Digital Pictures*** le han cogido gustillo a esto de realizar juegos con imágenes reales y lo cierto es que se agradece, porque existe una notable diferencia entre contemplar a la celulítica Chu-Li y a la, digamos excelsa, Megan de NIGHT TRAP. Por ese lado, las cosas han mejorado para los enfermos mentales (como The Elf, The Scope, R. Dreamer o Mayerick) que buscan saciar sus impulsos entre las p... páginas de esta revista.

DOUBLE SWITCH es otra entrega, en dos compactos, de las aventuras de un vigilante de un famoso edifico de apartamentos, que ha de intentar evitar el asalto de una banda de anoréxicos esteparios en busca de reliquias arqueológicas. Cada habitación tiene un desafío concreto. A Brutus, por ejemplo, tendremos que evitarlo para intentar que no nos atrape y haga picadillo nuestros huesos, mientras a la sencilla Alex tenemos que salvarla y cobrar, posteriormente, la recompensa en especias (prohibido menores).

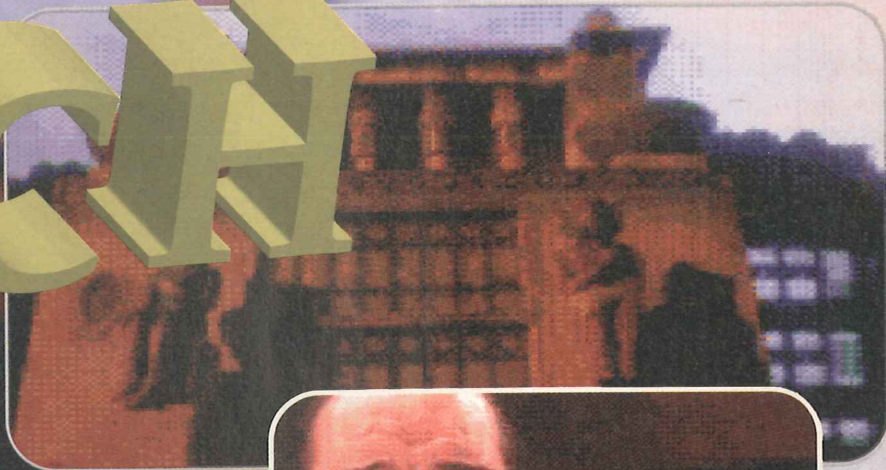
La momia (no es la de la Universal) también está presente y hay que desenvolverla del papel que le aprisiona cambiándolo por otro ecológico y de menos gasto, reciclable. Todo esto que os he contado hay que imaginarlo dentro de un mundo influenciado por la cultura egipcia, con estatuas y sarcófagos que esconden mil y una trampas a utilizar contra los intrusos. ¿No os suena parecido este argumento al de GROUND ZERO TEXAS? La única diferencia es que no tendréis que disparar.



INFORME A LARGO PLAZO: HORA, DIA, SEMANA, MES, AÑO

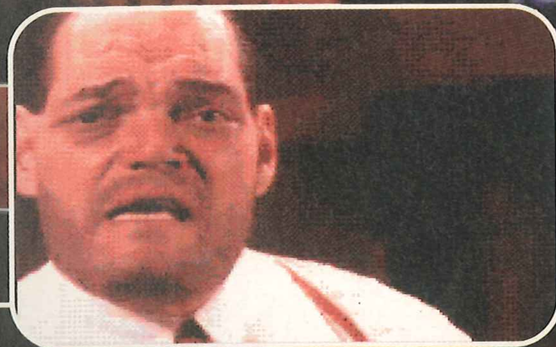
ANALISIS: INGENIO, ACCION, DESAFIO, REFLEJOS

SWITCH

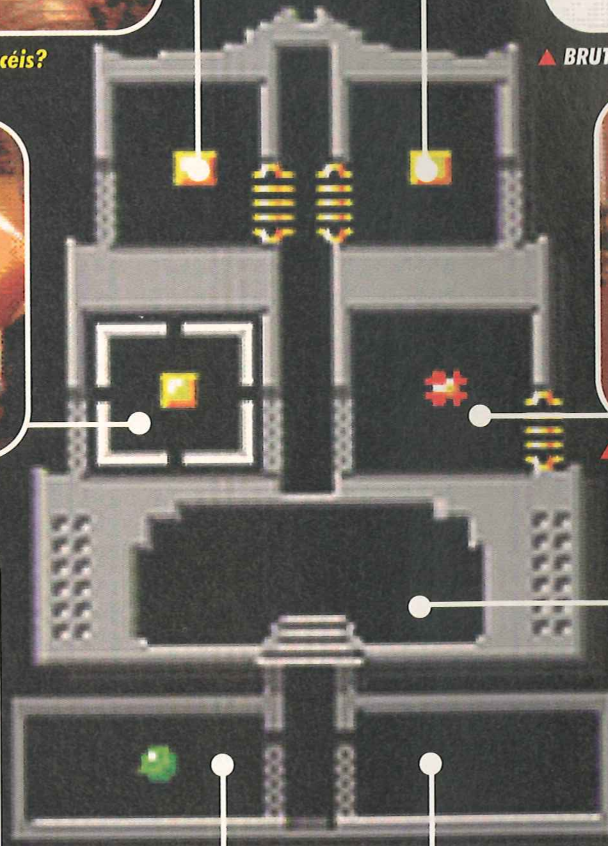




▲ THE BAND- Soy yo, ¿no me reconocéis?



▲ BRUTUS- Se parece a J.L. SKYWALKER cuando tiene hambre.





▲ ARTY GIRLS- ¿ Artistas para todo?



▲ ALEX- ¿ Periodista y no la conozco?





▲ ELIZABETH- Tiene oscuros pensamientos.

▲ En el segundo nivel debes echar un vistazo por ahí. ¡Sí, sí! por ahí. Por cierto, el que está a derecha de cuadro es Lyle.



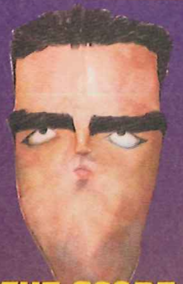
▲ EDDIE- Un genio cibernético de la informática.





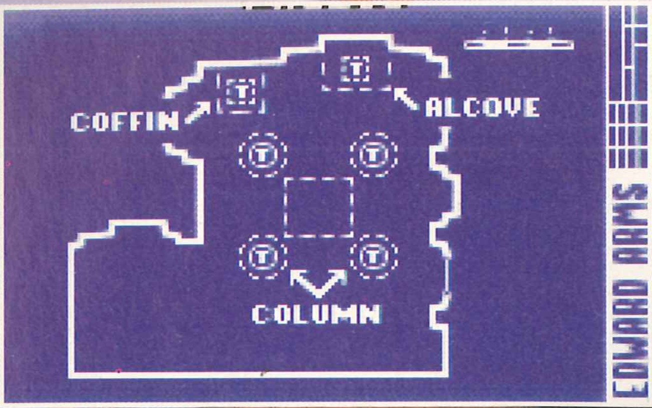
▲ LYLE- Si tienes un problema sólo tienes que llamarle.

COMENTARIO



THE SCOPE

Los juegos basados en digitalizaciones de gráficos reales se están convirtiendo en una frenética obsesión de las compañías que trabajan con el *Mega CD*. Estos excesos producen una considerable concentración de software practicamente idéntico entre sí, con el consiguiente aburrimiento y falta de interés del usuario. DOUBLE SWITCH es el más claro ejemplo de ésto. Un juego bien hecho y bastante mejor que su más genuino predecesor, NIGHT TRAP, pero que conserva los mismos defectos que dicho juego: la ausencia general de jugabilidad. Un juego, por definición, debe orientarse a buscar el entretenimiento, y si además está bien hecho, mejor. En este caso estamos ante un CD de calidad contrastada pero que adolece de cualquier cosa que conlleve diversión. Por esta razón no puedo recomendar Double Switch.



▲ *Un plan perfecto.*



CAIDA EN TRES ACTOS

Al detectar las presencias extrañas, tenemos que dar aviso a los ocupantes de la estancia del peligro que corren a través del sistema codificado interior de telefonía versátil. Una vez que activemos las trampas, tenemos que estar completamente atentos para ponerlas en funcionamento y atrapar al intruso en ciernes. En las imágenes podéis contemplar cómo nuestra cobaya de monte cae ante la apertura repentina de la base de su existencia, léase suelo.



▲ *¡ Me siento como un niño con zapatos nuevos!*



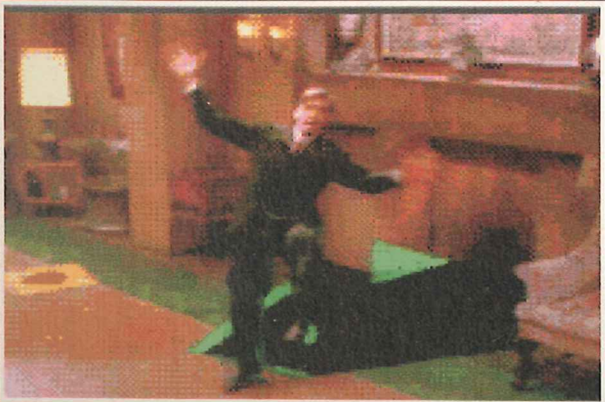




▲ *¡ Qué humano tan ágil!, si gira sobre su propio eje y todo. Es la pantalla ideal para enseñar a un domador de circo con aspiraciones de cristalero.*

BEEP, BEEP, YEAH!

Esta onomatopeya rumana no quiere más que indicarnos que si no nos damos prisa la cosa será difícil. En la ventana de control, aparte de ver la acción, tenemos acceso a varios datos. Todas las presencias humanas tienen un color: los residentes en el edificio (verdes), los intrusos (amarillos) y los agentes secretos (rojo). Por cierto, parece que en la segunda planta hay una fiesta.



CINEPAK A GO-GO

DOUBLE SWITCH utiliza tecnologías absolutamente revolucionarias desarrolladas por **Digital Pictures**. El CinePak es un sistema que permite presentar imágenes en tamaño real con una cadencia exactamente igual a la de cualquier formato visual, como el video. Esta interacción en la imagen montada permite al jugador tener la sensación de manejar los destinos del argumento, a diferencia de los juegos tradicionales de scroll lateral, arcades, y nulo poder decisorio.

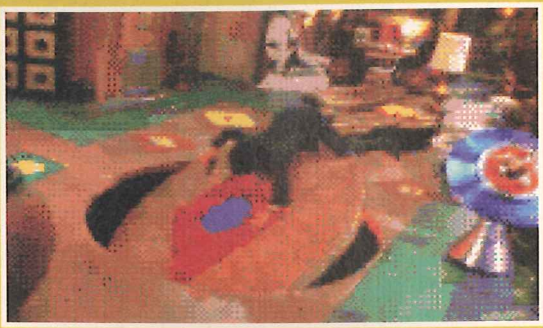
NOCHE DE TRAMPAS

El corazón de Double Switch son las trampas, esos artefactos salvadores que hemos de activar en el momento adecuado de la manera más sencilla.



CHANDELIER

No es un paso de baile, aunque lo parece por la posición de nuestra víctima. Le falta un tornillo y lo está buscando.



TEETER TOTTER

Si no anda espabilado este ser maligno, quedará atascado entre las comisuras de la circunferencia móvil. Un bonito rehén de nuestra inteligencia.



COLUMNS

Si juntamos tres intrusos del mismo color accederemos a una fase escodida llena de programadores insaciables. Peligro.



FILING CABINET

Como ocurriera con un famoso corto español, esta cabina aislará de todo germen al intruso, no inocente, que por allí pase.







▲ *Tened cuidado de activar debidamente las trampas. Este hombre erró y mirar que cara se le ha quedado. Parece una ballena cordobesa.*

SE HA ESCRITO UN CRIMEN

DOUBLE SWITCH bebe de la fuente del Fresn... digo de las fuentes atmosféricas de LAURA BOWL, la grandiosa saga de **Sierra On Line** para **Pc**. Y digo esto porque me lo ha dicho Nemesis, que sabe mucho del tema y tiene un **Pc** tan grande como mi cabeza.

PRESENTACION

92

▲El estilo visual del juego es digno de las mejores producciones de Hollywood, a lo que se le añade el acceso casi instantáneo al disco.

GRAFICOS

91

▲ La pantalla de juego es de un tamaño considerable, sin que ello impida el desarrollo anormal del juego. Han mejorando el full-motion.

SONIDO

91

▲ La banda sonora es un pequeño homenaje a una de las mejores serie de los años 60: Batman. El tema principal parece de Danny Elfman.

JUGABILIDAD

90

▲Divertido, jugable y muy, muy largo. Necesitarás grandes dosis de reflejos y paciencia para deshacerte de todos los villanos.
▼La acción es un poco simple en ocasiones.

DURACION

82

▲ DOUBLE SWITCH es divertido de jugar, aún sabiendo lo que va a pasar a continuación.
▼ El mapeado del juego parece ciertamente escaso ¿ no?

GLOBAL

82

Divertido y de factura técnica brillante, DOUBLE SWITCH no deja de ser una variación del mismo esquema. Esperemos que Digital Pictures sea un poco mas original en sus próximos lanzamientos.



I
JUGADOR

FORMATO CARTUCHO

P COR E

DESDE MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORDS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: GORDA Y PELUDA.

1ª PUNTUACION

Llegar a la tercera fase.

ORIGEN

Originalmente diseñado para *Amiga*, BUBBA'N'STIX es una escalofriante combinación de arcade de reflexión y plataformas.

CONTROLES

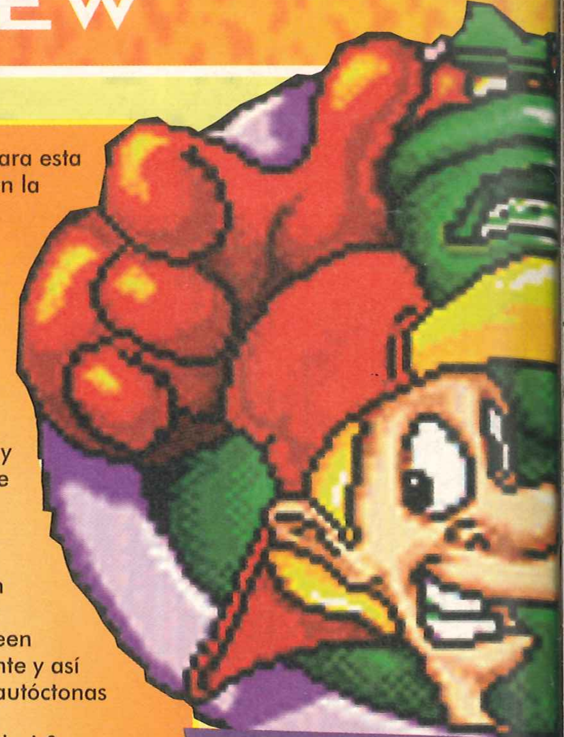
El control pad es utilizado para mover a Bubba de izquierda a derecha.

A SALTO
B PALO, TOCATA Y FUGA.
C DAR DE COMER A LOS PAJARILLOS
S PAUSA

COMO JUGAR

Acompaña a Bubba y su colega STIX a través de cinco mundos en busca de su casita. Usa las neuronas (ya sé que es difícil, The Elf) para resolver los números problemas.



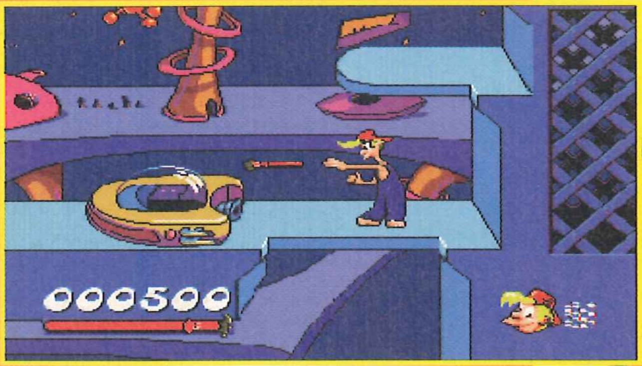


¿Qué tienen en común gente como Charles Manson, Ed Gein y otros trastornados mientras aguardan sentados en sus respectivas celdas? Nosotros podemos revelar en primicia lo que hacen con su tiempo libre: básicamente, se dedican a escribir manuales de juego. Me explico, observa la historia que nos encontramos detrás de este nuevo cartucho de **Core Design**, por ejemplo. Un humilde conserje de nombre Bubba es raptado por un guardabosques alien para incluirle en su colección de seres intergalácticos. Bubba, como todo héroe que se precie, logra escapar de sus garras, huyendo de la jaula donde estaba encerrado. Inmediatamente, inicia la búsqueda del resto de habitantes de la nave. Para esta árdua misión contará con la colaboración de una extraña criatura con forma de palo. Poco después de que Bubba escape, el alboroto que organiza junto con el resto de reclusos liberados produce un cortocircuito lechero en los controles de la nave y esta, frágil y tierna, cae sobre la estéril superficie de un lejano planeta. Bubba, y su compañero Stix, deciden dirigirse hacia una base espacial cercana que creen haber visto en el horizonte y así contactar con las razas autóctonas del lugar.

¿Véis lo que quiero decir? ¿Puede ser esto el producto del pensamiento de una mente normal?



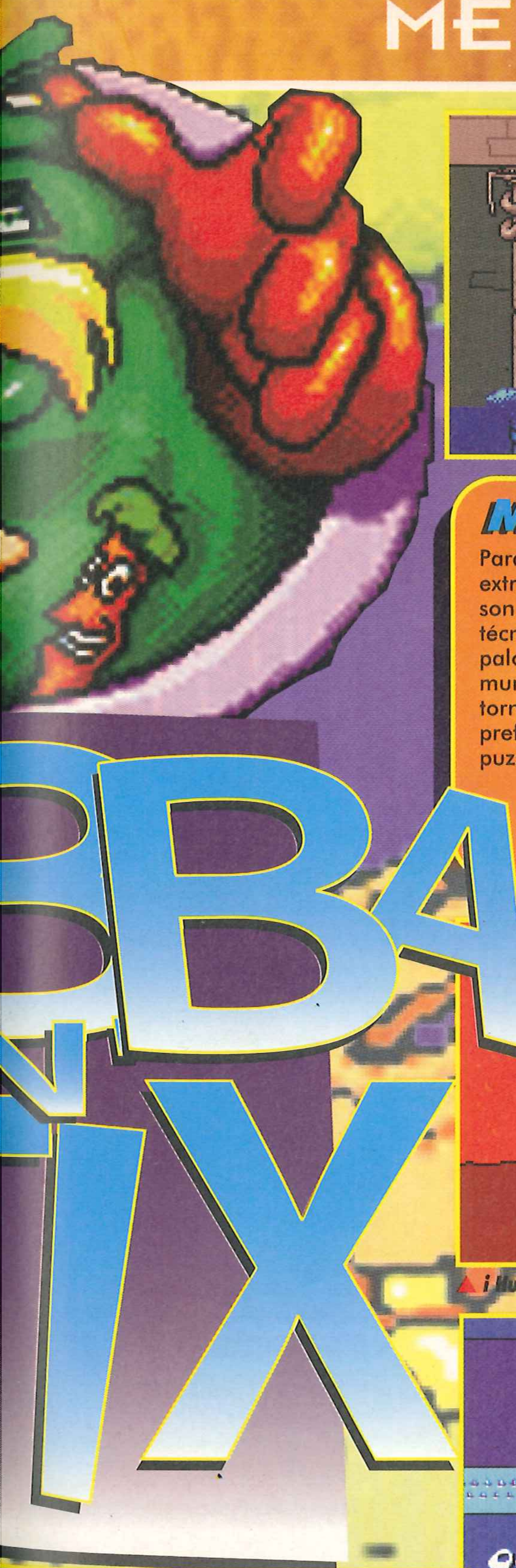
JARABE DE PALO



▼ " *Usa la Fuerza Bubba*".

Como ocurre en la gran mayoría de los cartuchos protagonizados por una pareja sin par, Bubba no es nada sin Stix y viceversa, igual que José María García sin un Mendoza al que insultar.
La lista de habilidades de Stix parece interminable: puede ser usado como cuña en las junturas de los muros para hacer las veces de plataforma en la que Bubba, torpe y perdido en pensamientos obtusos, posará para acceder a niveles superiores; también puede alzar objetos que entorpezcan el camino del humano protagonista o conectar/desconectar interruptores si es lanzado con pericia.







▼ Bubba espera paciente la apertura del cajero automático



MAS CEREBRO POR FAVOR

Para defenderse del ataque de toda suerte de extrañas criaturas, las células grises de Bubba son puestas a prueba. Desde la utilización de técnicas simples como introducir al palo/compañero, o Stix, en las grietas de los muros para usarlo como plataforma, el juego se torna progresivamente, secuencialmente si preferís, en un complicado mundo lleno de puzzles resolubles, individuales, que juntos forman un problema mayor. Por ejemplo, el tercer escenario se desarrolla en una estación espacial, y Bubba necesita hacer una redada para apresar a unos cuantos alien y llevarlos, a todos juntos, hasta otro sector de la nave. En total, cinco criaturas necesitan ser transportadas, pero este aparente y sencillo objetivo se acaba convirtiendo en una versión *gore*, ciertamente light y cómica, de "Un hombre y su perro", con Bubba guiando a sus rehenes a través de los transportadores, teniendo que pasar entre rayos lásers, mortales en la mayoría de los casos, y guardias alien.

Aún así, Bubba y el cartucho tienen tiempo para deleitarnos con numerosos guiños cómicos.



▲ ¡Hum!, parece un redactor jefe de SUPER JUEGOS.

COMENTARIO



THE ELF

Los alquimistas binarios de CORE DESIGN siguen dispuestos a liderar el mercado europeo y cuasi mundial a la hora de programar impecables arcades plataformescos donde impera el benévolo y más-suave-que-ninguno *multi Playfield parallax* y las ambientales *intros* de largo metraje. Los muchachos de Core llevan sorprendiendo a todo aquél que se deja durante muchos años, recordemos hermanos del Megabit los clásicos RICK DANGEROUS, IMPOSSAMOLE o los sagrados títulos que la prolífica compañía repartió por todos y cada uno de los 16 bits que poblaban el ya olvidado 68000 de *Atari ST* y *Amiga*, CHUCK ROCK, FRENETIC, THUNDERHAWK (puro vector pero con una *intro* impresionante), CHUCK ROCK 2..., algunos de ellos convertidos a la perfección para las tres pupilas de Sega e incluso el *Mega CD*. Y ahora le llega el turno a BUBBA'N'STIX, recién estrenado para Amiga, un arcade de estrategia ilimitada donde un repartidor zanganesco y su buen amigo el palo recorren once fases acompañados del necesario e impecable triple scroll y todas las bonanzas audiovisuales que sólo Core sabe incluir. Acción, estrategia, jugabilidad estudiada geométricamente por estos magnánimos programadores que han sabido explotar, siempre, sus celulas grisáceas hasta límites verdadeamente jugables.



▲ Bubba haciendo la prueba del algodón en la cocina.



▲ Bubba observa atónito la aparición del último descendiente de la saga Barbapapá.



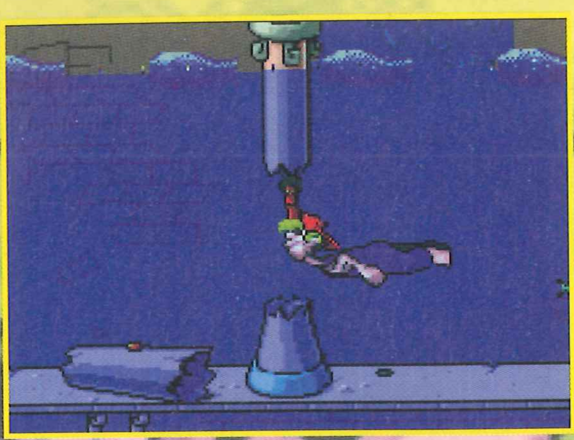
INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	

COMENTARIO



NEMESIS

Hace ya unos cuantos años, apareció en *NES* y *Game Boy* un título que rompió moldes: A BOY AND HIS BLOB. Obra del entonces famoso David Crane, estaba protagonizado por un muchacho que gracias a su compañero, una extraña masa que adoptaba mil formas, atravesaba decenas de niveles dentro de un arcade de reflexión. Ahora, Core Design **ha retomado y adaptado la idea de Crane a nuestra** *Mega Drive*, **aunque con algunas diferencias. La más llamativa es el tratamiento gráfico, en el que resalta el simpático y atractivo *sprite* del protagonista, los suaves planos de *scroll parallax* que adornan las fases e incluso los mismos alienígenas enemigos. Esto es sólo superficial, ya que donde el juego realmente gana puntos es en terminos de jugabilidad y, sobre todo, en la duración. Incluso el jugador mas experimentado va a pasarlas canutas en los últimos niveles. BUBBA'N'STIX vuelve a demostrar que** Core **sigue en la brecha.**



▲ ¿Dónde está Stix? Tienes un minuto para encontrarle.

▼ Arbol propenso a sufrir depresiones silvestres.



VACACIONES DEL 94

Bienvenidos al mundo de BUBBA'N'STIX, una masa geológica dividida en cinco continentes que te harán elucubrar sobre tu papel en ese planeta tan diferente al nuestro.



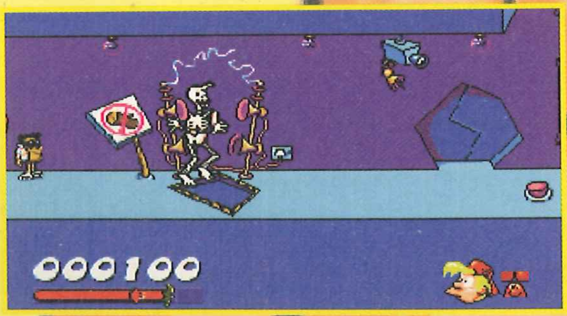
EXPLORAR: el bosque esta lleno de bulliciosos champiñones informáticos y árboles propensos a la persecución de turistas.
RISAS: es lo que te dará cuando te adentres en la estación espacial y veas la cantidad de rayos láser y armas mortales que allí se encuentran.
RELAX: cuando te veas rodeado de ríos de lava hirviendo en tu camino, o contemples el precario estado de ciertos escalones pensarás ciertamente que esa no es vida para un protagonista de un juego.
DISFRUTA: de la ciudad atlante y su siempre creciente marea y montones de edificios desmoronándose.
REGOCIJATE: el viaje de vuelta a casa te conducirá a través de un nivel lleno de aduanas alienígenas, infestadas de seres deformes, verdosos y repletos de malas intenciones. Para más detalles recoge tu folleto en la agencia de viajes más próxima.





EL CD ESTA CERCA

Al igual que ocurría con CHUCK ROCK II SON OF CHUCK, igualmente de **Core Design**, BUBBA'N'STIX también verá una versión para ***Mega CD*** donde imaginamos que variarán poco las cosas, limitándose a introducir secuencias animadas, de indudable valor artístico, que no jugable, y un cerro de melodías sintetizadas de alegre deleite. Poco más.



PRESENTACION

84

▲ El sistema de passwords hace posible no tener que volver a los primeros niveles.
Lo más bonito, sin duda, del cartucho es la horizontalidad de Stix.

GRAFICOS

85

▲ Como de costumbre, Core se ha volcado en el aspecto gráfico para crear unos personajes llenos de colorido muy bien animaciones.

SONIDO

81

▲ Melodias suaves y placenteras.
▼ Los chicharreros efectos sonoros.

JUGABILIDAD

86

▲ El nivel del bosque es el escenario perfecto para aprender el manejo del compañero de Bubba, Stix. Esencial para avanzar en el juego.

DURACION

91

▲ La primera fase es bastante corta, pero las cinco restantes te mantendrán ocupado durante meses, hasta que logres resolver el juego en su totalidad.

GLOBAL

89

Astuta e ingeniosa mezcla de géneros tan dispares como son los arcades de reflexión y las plataformas. Todo aliñado con un sentido del humor bastante corrosivo, muy propio de Core Design.

1 JUGADOR	FORMATO: CARTUCHO
	POR: SONY
	DESDE:

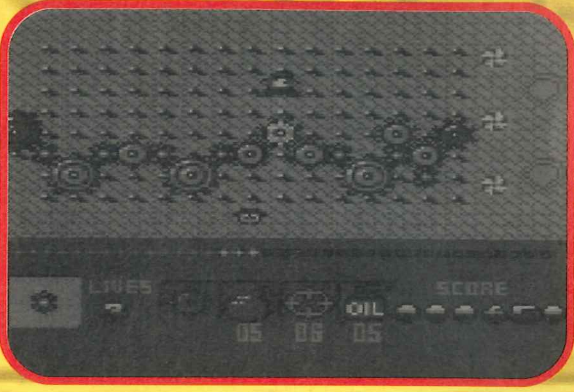
GEAR WORKS

LA VUELTA AL MUNDO

Hay un total de doce niveles localizados en los monumentos más afamados del mundo. A la vez que vas progresando, el trazado a cubrir se va endureciendo considerablemente.

Tómate un pequeño respiro e imagínate que eres un famoso relojero de renombre mundial que hastiado del rutinario ponerle pilas a Casios digitales y nuevos muelles a los relojes de cuco, busca un nuevo reto. Completamente llevado por tu entusiasmo decides iniciar un viaje a las doce maravillas del mundo para convertirlas en relojes gigantes. Bien, algo tenías que hacer ¿no?

De todos modos, tus problemas comenzarán cuando te dispongas a ensamblar el mecanismo de relojería en el interior de las diferentes partes de los edificios. En un lado de la pantalla hay un motor accionando una rueda dentada, tendrás que transmitir la energía generada a otra rueda, también dentada, en el lado opuesto de la pantalla que debes extraer de tu bolsa de relojero. El problema reside en que las ruedas del engranaje son de tamaños diferentes y algunas no enganchan con otras que tienes la urgencia de completar para superar el nivel. Ten cuidado con los calentones del motor.
Para complicarte un poco más las cosas están unos pequeños monstruos arrojando sin cesar llaves de tuercas sobre tu trabajo.



Si no fuera hombre, me convertiría en rueda dentada, ¡qué trabajo tan excitante!



COMENTARIO



NEMESIS

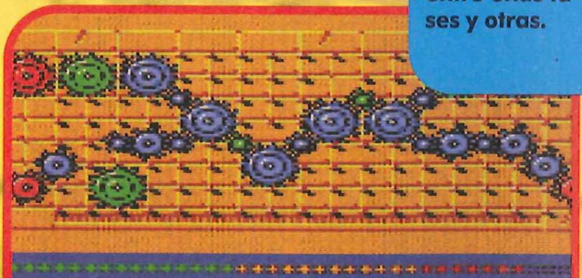
Como novedad, GEAR WORKS es un buen intento, por parte de Sony, de crear un arcade de reflexión diferente al típico (y repetido hasta la saciedad) esquema del TETRIS. El juego es divertido, aunque al principio cueste un poco hacerse con la mecánica de las fases, aunque después de la primera, la cosa va rodada. Sus mayores virtudes, además de la tradicional diversión de esta clase de títulos, son la gran cantidad de niveles que dispone y su creciente y medido nivel de dificultad. Al otro lado de la balanza están los escasos gráficos y la poca variedad entre unas fases y otras.

COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

Como idea, GEAR WORKS es una buena variación dentro de un género tan desarrollado en las portátiles como son los arcades de reflexión. Salvo algunos problemas iniciales, como pueden ser la desesperación de no poder conectar una rueda dentada donde debería, a pesar de tener el espacio correcto. A pesar de ello, y con un poco de paciencia, podrás hacerte con el control del juego a las pocas pártidas, abriéndote un mundo de posibilidades infinitas, tan sólo frustrado por la poca variación entre unas fases y otras. En conjunto, GEAR WORKS es una mágnifica idea y uno de los mejores arcades de reflexión a los que usarios *Game Gear* pueden aspirar. Te divertirá porque su concepto es sencillo y original.



LA BOLSA DEL RELOJERO

Cuando las cosas se pongan difíciles necesitarás acudir a tu bolsa en busca de una solución salvadora. Además de contener las ruedas dentadas y una lata de aceite para aflojar algunas que se puedan atascar , tenemos también unas cuantas bombas con las que hacer explotar los engranajes mal colocados y una escopeta para deshacernos de los pequeños monstruos que mordisquean incesantemente los mecanismos.

PRESENTACION	75	Simple pero aparente, cumple con su función.
GRAFICOS	70	No son malos. Ciertos detalles son difíciles de ver en una Game Gear.
SONIDO	74	La música es simpática y correcta, lo cual no es poco.
JUGABILIDAD	76	Bastante buena... si ves algo. Que San Cegato te acompañe.
DURACION	70	Tienes infinidad de niveles, aunque no hay diferencia entre unos y otros.
GLOBAL	71	No es el TETRIS del siglo XXI pero tampoco lo intenta. Un cartucho para pasar el rato.



1 JUGADOR

FORMATO	CARTUCHO
POR	VIC TOKAI
DESDE	NS / NC

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: VARIAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL EN EL ENTRECEJO

1ª PUNTUACION

Tercera fase

ORIGEN

La nueva mascota de Vic Tokai protagoniza un arcade de plataformas al más puro estilo SONIC.

CONTROLES

Es cuestión de gustos. A mí me parecen bonitos los cuadros de Van Gogh y los de mi hermana, que hace redondas figuras con la escuadra y el cartabón.

- A SALTO
- B DISPARO
- C SALTO
- S PAUSA

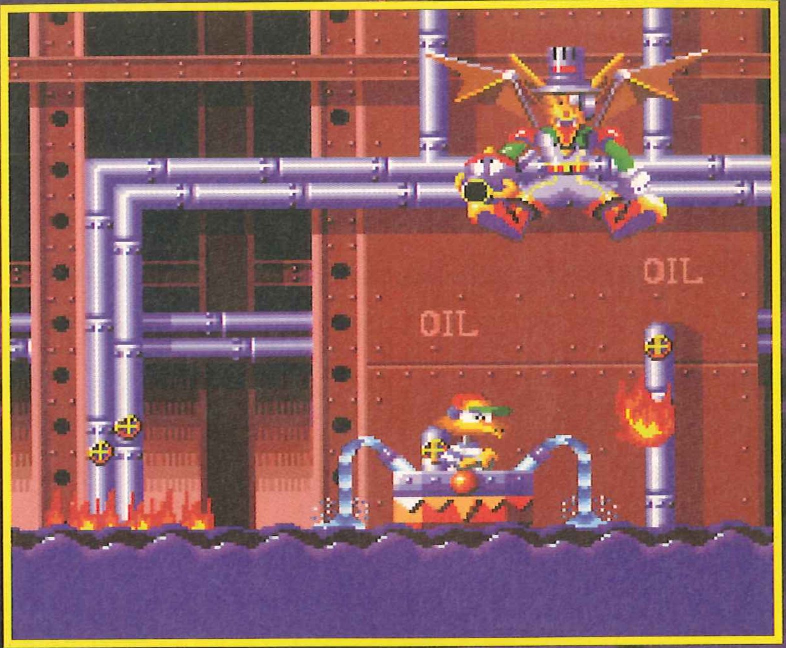
COMO JUGAR

Intenta llegar, a través de distintas fases, a una puerta final donde te espera el malo indigno: Time Dominator.

SOCKET

Desde la aparición de SONIC, en las lejanas calendas de 1991, el grueso de las demás compañías que producían cartuchos para la ***Mega Drive*** se han lanzado a la producción de mascotas en cantidades industriales. Así, **Konami** tiene a Sparkster, **Accolade** a Bubsy, **Gremlin** a Zool, **Probe** a Toto Poyales (el héroe del Road Rash de ***Master***)...y le tocaba la vez a **Vic Tokai**. Estos, en un alarde de imaginación y buenas maneras, han dado a luz (nunca mejor dicho) a SOCKET, el avechucho energético.

La historia de SOCKET comienza en el año 2092, cuando un psicópata de mala estofa, bautizado como Time Dominator, empieza a frecuentar los viajes en el tiempo. Esto ha dañado la débil linea Espacio-Tiempo lo que ha obligado a las autoridades a contratar los servicios del mas poderoso androide del siglo XXI: Socket, mitad-androide mitad-estornino, todo velocidad.



▲ ***SOCKET aligera el peso de sus riñones y, aún así, es capaz de pensar: "¡ Upss!, creo que he bebido demasiada Coca-Cola". De todas formas no temáis porque no tenemos palabras, Mr. K...***

LA ENERGIA

La energía es la clave de la existencia de SOCKET. Es la que le mantiene vivo y la que le defiende de sus enemigos. Por desgracia, no es infinita, y necesita ser recargada mediante la recolección de los símbolos energéticos diseminados a lo largo de las fases. El contacto con cualquier suelo de pinchos, enemigos o el mismo Time Dominator acrecentará esta pérdida.
Por cierto, no adivináis un edificio con forma de teléfono portátil.





VIAJE ENERGETICO

SOCKET deberá atravesar un total de siete mundos, cada uno dividido en tres zonas diferentes de muy distinto desarrollo. La primera zona es siempre una *High Speed Area*, en la que prima la velocidad y el vértigo a la usanza SONIC. En segundo lugar están las *Athletic Area*, en las que predominan las plataformas, los saltos y los enemigos quisquillosos. Y por último, *Labyrinth Zone*, un denso entramado de túneles, trampas y laberintos en los que es necesario un buen sentido de la orientación.



▲ *Nunca más viajaré en clase Turista.*





EL TIEMPO EN SUS MANOS

Time Dominator, el villano de turno, es el clásico jefe fin de nivel. Hará acto de presencia al finalizar la tercera zona de cada mundo. Unas cuantas patadas energéticas y este mestizo de zorro y murciélago será historia... temporal.



COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

SOCKET sorprende gratamente. El juego, apalabrado por Vic Tokai, es toda una reverencia a la saga SONIC, mascota/estandarte de Sega, con portentosos gráficos y excelentes músicas, absolutamente dignas del CD más prestigioso.
SOCKET es un juego de plataformas, eso está claro, con numerosas referencias de desarrollo del mentado puercoespín, pero que tiene una personalidad propia, elemental para que un cartucho aspire a enganchar y gustar al usuario en ciernes.
Este juego adolece de nombre, de una tradición que le preceda y haga deseable. Sino fuera por estas cosas, SOCKET sería un título de cabecera para la lista de lanzamientos de cualquier empresa distribuidora hispánica.
Aunque no es el juego perfecto, le queda menos que a otros títulos para conseguirlo.



▲ *The Athletic Round pondrá a prueba tus reflejos.*



▲ *The High Speed Area: velocidad al cuadrado.*



▲ *The labyrinth Zone: oriéntate con sentido.*

TRAS LA PUERTA VERDE

En lo mas profundo de cada fase, están localizadas una serie de puertas ocultas que trasladarán a SOCKET a unas fases especiales, en las que ganar puntos y otras cosillas. Estas suelen variar, y van desde trepar sobre el tendido eléctrico hasta escapar por una ardiente y peculiar escalera de incendios.
A pesar de no ser imprescindibles para terminar el juego, la verdad es que sirven de atajo para finalizar antes cada nivel.









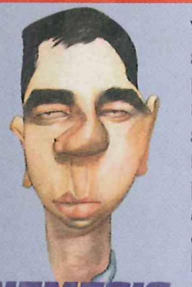


▲ ¡Mira al infinito SOCKET, la gloria está contigo!



▲ Supositorios Rovi para servirle desde las alturas.

COMENTARIO



NEMESIS

Vic Tokai no suele prodigarse mucho en sus lanzamientos para *Mega Drive*, pero cuando lo hace, sorprende con juegos tan alucinantes como **TROUBLE SHOOTER** o esta simpática variación del **SONIC**, que recibe el nombre de **SOCKET**. Con unos gráficos rebosantes de colorido y sin pretensiones, la casa japonesa ha creado un arcade de plataformas realmente bonito, divertido y bastante innovador, que combina a la perfección las fases de pura velocidad con otras más reposadas y laberínticas. Todo ello animado por una música de lo más cañera, que dota al juego del ritmo necesario para mantenernos enajenados durante días, meses...y si me apuras, años.



LOCA HISTORIA DEL MUNDO, 1ª PARTE

He aquí una pequeña muestra de los peligros y vicisitudes a los que SOCKET deberá hacer frente:

EMERALD FOREST



La verde campiña es el escenario de la primera fase. No te fíes de su inocente aspecto y anda con pies de plomo... hay más de una sorpresa aguardando en el subsuelo.

TREASURE CASTLE



Entre estos viejos muros hay encerradas mil trampas: bolas recubiertas de pinchos y troncos aplastadores de altramuces.

OLEIN MINE



Una vieja vagoneta es el único medio de locomoción preciso para atravesar la mina del anciano Tobías. Cuidado con las sierras eléctricas y los mazos hidráulicos.

STONE AGE



Este bosque petrificado es famoso por sus ríos de lava y la mala voluntad de sus habitantes, que comían felices porque eran perdices (o algo así).



▲ Graba la posición del juego pintando con un rotulador de punta gruesa en la pantalla.



▲ Pregunta: ¿ Normal o Súper? Respuesta: Lleno por favor.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 74

▲ Un modo de juego totalmente diferenciado te permite jugar contra reloj en ciertas zonas de velocidad.
▼ La originalidad brilla por su ausencia.

GRAFICOS 80

▲ El scroll es rápido y muy, muy suave, además de los impresionantes fondos llenos de colorido.
▼ Los sprites de los enemigos no son nada del otro mundo.

SONIDO 91

▲ La música, aunque un poco machacona, es correcta y acompaña muy bien a la acción.
▼ Lamentablemente, acaba cansando.

JUGABILIDAD 81

▲ A pesar de la velocidad de nuestro personaje, se deja jugar bastante bien y no presenta ningún problema.

DURACION 82

▲ Al contrario que en este tipo de juegos, hay distintos caminos a seguir, con lo que la acción no es nada lineal. Los tres tipos distintos de fases ayudan a mantener el interés del juego.

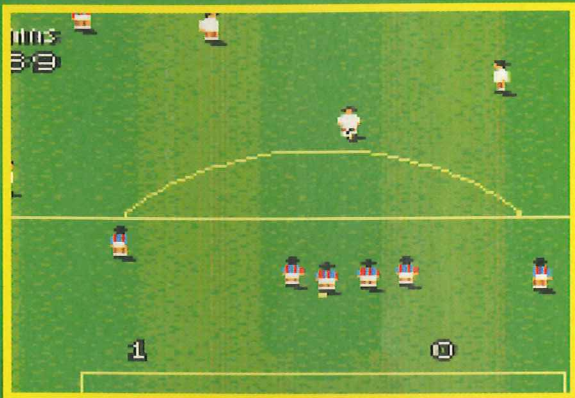
GLOBAL 81

La falta de originalidad de SOCKET se ve compensada por sus buenos gráficos, correcta realización técnica y lo jugable que llega a ser. Un buen título para tu colección.

1 JUGADOR	FORMATO: CARTUCHO
	POR: SONY
	DESDE: FEBRERO

SENSIBLE SOCCER

El más agraciado de los simuladores de fútbol existentes en la actualidad para cualquier soporte casero es sin duda SENSIBLE SOCCER, el super-hit producido por Saffron Walden´s de **Sensible Software**. Este juego huelga explicar su desarrollo, firme seguidor de las conductas más jugables de los últimos años, donde 22 jugadores, distribuidos en dos equipos, han de enfrentarse e intentar ganar el partido metiendo goles en la meta contraria. Como para ignorantes ya tenemos a varios en esta redacción (Nemesis, The Elf o el mismísimo Skywalker) dejaremos que juguéis tranquilamente para que tengáis una nutrida idea de qué es lo que esta maravilla nos ofrece.



▼ *El jugador número dos parece una zanahoria alpina azotada por un viento monzónico.*



▲ *Elije a tu compañero y tortúralo con pases imposibles. Te lo agradecerá y será tu amigo por mucho tiempo.*





▲ *Aquí tienes un bonito menú.*

▲ *Los jugadores están de pic-nic tras un receso en el juego. Skywalker tiene algo que ver, seguro.*

COMENTARIO



NEMESIS

La simple idea de jugar a SENSIBLE SOCCER en una pantalla de tres pulgadas, me llenaba de pánico, terror y canguelo. ¿Cómo se podría comprimir aún más el tamaño de los futbolistas (bastante diminutos ya, en la versión original)? Gracias al cielo que los programadores del juego, benditos ellos, también cayeron en lo mismo, y por ello han adaptado a la perfección el tamaño del campo para ofrecernos el mejor juego de fútbol realizado hasta la fecha para una *Game Gear*. El sistema de control es sensacional, el scroll es rápido y perfecto, y tienes a tu disposición todas y cada una de las opciones que han hecho famosa a este juego. SENSIBLE SOCCER es, hoy por hoy, lo mejor que puedes encontrar. Un cartucho que no debes perderte bajo ningún concepto.

COMENTARIO



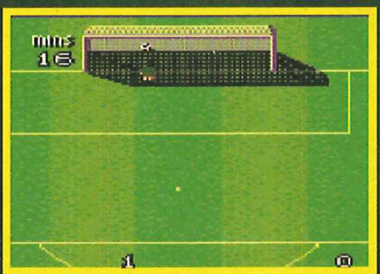
J.L. SKYWALKER

El juego por excelencia de fútbol, el simulador más perfecto que mejor traslada la emoción del deporte rey es, sin duda, SENSIBLE SOCCER. Y es que el súper *hit* de Sensible Software sigue teniendo gancho, a pesar de una reducción considerable en el tamaño de la pantalla (problema que no es de los programadores). El bote del balón es impecable, el scroll suave y los movimientos rápidos. ¿Qué más se puede pedir? El único juego que merece ser adquirido sólo por su nombre. Ese es SENSIBLE SOCCER... nuestro SENSIBLE.

OPCIONES PARA ABURRIR

La cantidad de opciones de este juego pasan por el número de competiciones (liga y copa Sensible, Super liga europea, Recopa, la EUFA y la copa de Europa), niveles de dificultad y tipos de terrenos de juego (Normal, Dry, Hard, Icy, Muddy, Wet, Soft) o competir con selecciones o clubs.
También podemos guardar las formaciones en todo momento, así como cambiar el color de nuestro uniforme.





▲ *No hay nada como un gol bonito.*



▲ *Sergio Dalma es el hombre sin rostro. ¿ No se nota?*

PRESENTACION	**90**
Un gran número de opciones a tu disposición.	
GRAFICOS	**70**
Los jugadores se mueven rápido y no entorpecen para nada la acción.	
SONIDO	**71**
Las musicas de los menús y los gritoss del graderío son correctas.	
JUGABILIDAD	**90**
¿Has jugado alguna vez a SENSIBLE SOCCER?	
DURACION	**92**
Todas las competiciones y equipos que desees. Posibilidad de jugar 2P.	
GLOBAL	**93**
Un MEJOR juego de futbol. Bastante más jugable que el soporífero Kick Off. Imprescindible.	



1 JUGADOR

FORMATO CARTUCHO

POR SEGA

DESDE FEBRERO

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA.

1ª PUNTUACION
Final de la cuarta fase.

ORIGEN
Conversión directa del segundo episodio de la famosa saga de Beat´em up para *Mega Drive*.

CONTROLES
Usa el control pad para moverte arriba, abajo, izquierda, derecha.

1 COGER OBJETOS / GOLPEAR / GOLPE ESPECIAL.

2 SALTAR / GOLPE ESPECIAL CON EL BOTON A.

COMO JUGAR
Guia a tu personaje por los barrios mas populares y macarras de la ciudad, mientras le pateas la oreja a los cientos de cretinos que allí viven.

Mr. Big era grande, inmenso, tan infinito y aterrador como nuestro Mega Golfo (en este momento abro una apuesta entre los lectores para ver si adivinan quien es), se hizo con los designios de la ciudad entera. Las mujeres luchadoras, los ancianos bebe vitaminas y los jovencillos ociosos se echaron a la calle para martillear las ideas de tres héroes de *pro*: Axel (como el desodorante), Blaze y Skate.

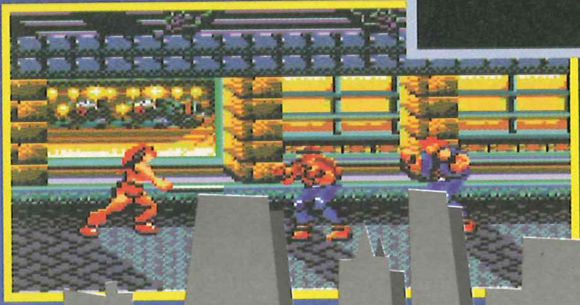
Estos tres emblématicos pro-humanos no tuvieron otra opción que enfrentarse al poder establecido, a base de golpes certeros que desvincularan, una tras otra, las intenciones de los malignos callejeros. No tenemos palabras para describir la cantidad de acción que viviréis en este juego, ni tampoco tenemos idea de cómo será porque no hemos jugado (es una broma). Nuestro equipo de especialistas (expertos en limpiar fachadas de circo) os va a contar ahora qué han visto de sobresaliente en este beat'em up de **Sega**.



▲ *Jesús Vazquez nos revela sus planes para dominar el mundo.*

PERSONAJES CON PERSONALIDAD

Estos tres personajes son realmente increíbles. Cada uno de ellos posee una serie de golpes especiales. Si tenéis tiempo apuntadlos aquí debajo:





STREETS OF RAGE II

COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

un año, casi exacto, ha sido el retraso que ha sufrido STREETS OF RAGE 2 para *Master System*. Un periodo en el que ha debido de ser rediseñado por completo (sino no hay otra explicación) a la espera de una mayor madurez mental de sus protagonistas. El tiempo ha merecido la espera, aunque no es espectacular, el juego es divertido y rememora las aventuras de nuestros callejeros héroes con cierta fiabilidad respecto del siempre original para *Mega Drive*.
Para *Master System*, este juego merece la pena, no es una mala inversión aunque tampoco la mejor, pero tiene un lugar destacado entre los cada vez más escasos lanzamientos para nuestra ya anciana consola. Es grande y bueno, además de divertido.

COGELO Y PONTELO

Una de las llaves más espectaculares de los luchadores de STREETS OF RAGE 2 son las cogidas toreras al enemigo. Esta argucia, inventada por los romanos para el adiestramiento de los gladiadores, es una técnica útil que nos va a permitir, si el esbirro del mal anda cerca, bapulearlo cual berenjena de las antípodas y ocultarlo tras una caja de madera. Es por esto que tras el lanzamiento corráis tras ellos para recoger lo que del bidón, o caja mentada, salga. Vidas y energías varias serán vuestro más preciado tesoro.







▲ ¿ Quién dijo que esa clase de golpes sólo duelen a los hombres?

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

AXEL

Huele tan bien como las amapolas de Florida, se mesaba los cabellos al amanecer y es un experto en artes marciales. Su mejor golpe es el Dragon Punch. Es el más rápido de los tres realizando golpes. Vive enamorado de Blaze y no da un duro por el Barça esta liga.



FUERZA 2
TECNICA 3
VELOCIDAD 2
SALTO 1
ENERGIA 2

BLAZE

Recién llegada al mundo de ***Master System***, tiene un porvenir prometedor como repartidora de golpes rápidos. Es muy ágil pero escasamente resistente, que no irresistible, a los embates enemigos. Blaze es la mejor compañía para todas las fases. Especialmente recomendable por la regularidad de sus aptitudes. Además es mujer... y ya sabéis cómo las gastan.



FUERZA 2
TECNICA 2
VELOCIDAD 2
SALTO 2
ENERGIA 2

SKATE

Este joven, y frustrado repartidor de pizzas de instituto, es el más rápido de los tres combatientes. Su golpe especial, el de la casa vamos, lo realiza como si de un helicóptero se tratara, con las piernas hacia la estratosfera y la cabeza camino de Cuenca, es decir, hacia abajo. Su fuerza es nula, por no decir escasa aunque su agilidad innata, como podéis comprobar, es la más alta.



FUERZA 1
TECNICA 2
VELOCIDAD 3
SALTO 3
ENERGIA 1

ENEMIGOS FINALES



Cualquier beat'em up margaritero que se precie ha de poseer numerosas fases que recorrer, y otros tantos jefes fin de nivel, o *Bosses* (no, no hemos estornudado), para derrotar. En STREETS OF RAGE 2 tienen cabida un buen número de bestias callejeras que bailarán/repartirán indistintamente al son de las melodías creadas por ese genio llamado Yuzo Koshiro (SHINOBI o STREETS OF RAGE para ***Mega Drive*** y ***Game Gear***).
Una de estas bestias pardas es Zamza, un mutante medio-humano medio-máquina que se mueve con cierta alegría repartiendo cardenales.
También hay jefes medios (y no nos estamos refiriendo a la estatura, sino a su ubicación en el juego) que testearán nuestro nivel de fuerza y técnica. Suelen ser un buen examen antes de enfrentarnos al mentado *Boss* final y aterrizar con la dentadura postiza sobre el asfalto.



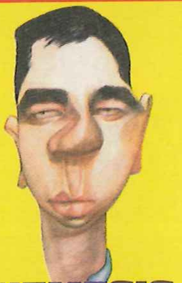
▲ *Blaze haciendo levitar tópicamente a este macarra de vía estrecha.*



▲ *Blaze se pregunta, "¿ sobrinos de Jordi Tarrés?".*



COMENTARIO



NEMESIS

Sega no ceja en su loable intento de adaptar a los ocho bits la saga de Beat´em up's más famosa de *Mega Drive*, **y lo cierto es que la idea tiene éxito. Si era buena la versión** Game Gear, **esta para la** Master **es ciertamente increíble. Ya no sólo por comprimir los 16 megas del cartucho de** *Mega Drive* **en tan sólo cuatro, si no por trasladar la música del maravilloso Yuzo Koshiro a la** Master **con todo lujo de detalles. A pesar de las típicas ralentizaciones de los sprites y algún que otro** *flicker* **en pantalla, el aspecto gráfico del juego es sobresaliente, teniendo en cuenta las limitadas posibilidades técnicas de la** *Master*. **Como único punto negativo hay que resaltar la ausencia de un segundo jugador, así cómo la desaparición de uno de los protagonistas, Max. Por lo demás, es igual de divertido y recomendable que la versión** *Mega Drive*.

PRESENTACION 84

▲ Un gran número de opciones, además de una presentación francamente buena.
▼ ¿ No hay modo de dos jugadores?

GRAFICOS 85

▲ Sprites y fondos bien definidos, bastante parecidos a los de Mega Drive
▼ El *fliker* nuestro de cada día, dánosle hoy...

SONIDO 80

▲ ¿ Música de Yuzo Koshiro en la *Master System*? Increíble pero cierto.

JUGABILIDAD 86

▲ Como todos los arcades de lucha, es bastante fácil, además de divertido, hacerse con el control del juego, sobre todo con los movimientos especiales.

DURACION 79

▲ Los niveles son bastante largos, y el nivel *Hard* promete juego para meses.
▼ Claro, que si eres tan lechuguino de ponerlo en modo *Easy*, te comerás el juego en un par de horitas.

GLOBAL 85

Una más que decente adaptación del título de 16 bits, además de ser uno de los mejores Beat´em up que puedan encontrar los usuarios de *Master*.



1-2 JUGADORES

FORMATO	CARTUCHO
POR	US GOLD
DESDE	

OPCIONES

CONTROL: Joy Pad
CONTINUACIONES: Password
NIVELES: 3
RESPUESTA: Muy buena
DIFICULTAD: Media

1ª PUNTUACION

LAS TRES PRIMERAS CARRERAS

ORIGEN

Conversión del legendario título para Mega Drive.

CONTROLES

La misma que el resto de juegos de carreras, ¿ Qué esperabas?

1 Acelerar

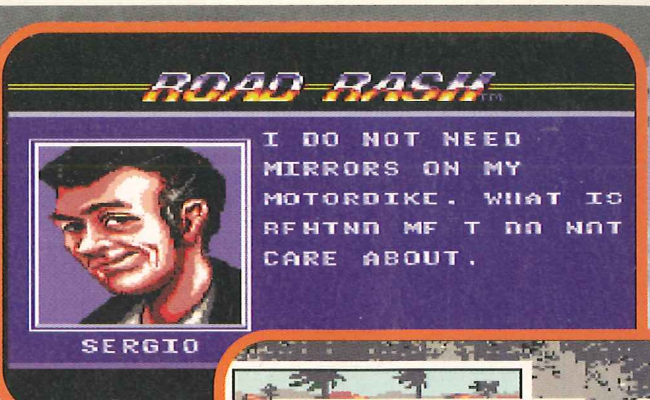
2 Golpear

COMO JUGAR

Compite frente al resto de corredores, mientras éstos intentan erosionar tu moral a base de golpes. Haz lo propio con ellos, te lo agradecerá el cuerpo.

Desde tiempos inmemoriales, legiones de pijos descerebrados, macarras de alto linaje y algún que otro asalariado a tiempo parcial, se reunen en lo más alto del monte Parduzco para dar rienda suelta a sus más bajos instintos y cabalgar sobre sus motos en la más violenta e ilegal carrera de todos los tiempos: ROAD RASH.

Basado en el popular hit de **Electronic Arts** para ***Mega Drive***, **Us Gold** y **Probe** os invitan a tomar parte de esta salvaje competición donde los más altos valores humanos sucumben ante las ansias de victoria, un buen puñado de dólares y la siempre agradable sensación de ver sucumbir a nuestro rival.



▼ *¡ Ya tengo abeto para estas navidades!*





Tomando el papel de Toto Pozales, el pijo de Valbernardo, deberás aporrear a los demás participantes, ya sea con la gracia de tus manos o con una cadena de acero numantino, para poder llegar el primero a la meta. Dependiendo de tu posición final ganarás más o menos dinero en las apuestas. Así, podrás comprarte un ejemplar de Super Juegos (en cosas peores se ha gastado la gente el dinero).

ROAD R

UNETE AL CLUB



COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

Después de alegrarnos con DESERT STRIKE, de Electronic Arts **pero trasvasado por** Domark, **ROAD RASH, la leyenda para** Mega Drive, **abre sus puertas a una consola de ocho bits. Y lo hace con garbo, con gráficos casi calcados de la versión original y un scroll de carretera verdaderamente logrado. Road Rash supuso en su tiempo una relativa revolución de conceptos en lo que a simula-dores de motociclismo se refiere: golpear para llegar primeros, a pesar de nuestros contrincantes, es una labor árdua y divertida que tiene su continuación en este cartucho resultón y sorprendente. Notable. He dicho.**

Lo que de verdad diferencia a Road Rash del resto de juegos de motos aparecidos para consola es la violencia, desgraciadamente. Toto y sus amigos no conocen la amistad, ni la piedad, y mucho menos la vergüenza. Todos y cada uno de los participantes intentarán echarte de la carretera, ya sea con las manos, con los pies o usando algo de orfebrería extremeña en tu delicada cabeza. Algunos, de todos modos, circulan pacíficamente hasta que contactas visualmente con ellos. A partir de ahí ya puedes empezar a correr porque Fefa Longoria, la novia de Toto, te perseguirá hasta la muerte por haberle abollado la ZXR-750 Twingue que le regaló su papi el Conde.















▲ ¿ Desde Sierra Nevada con amor o Postales desde el Filo?

COMENTARIO



NEMESIS

Nuestra *Master System* **nunca ha sido muy afortunada respecto a los arcades de conducción (para ser sincero, los pocos que he visto me han parecido horribles), debido en parte a la falta de interés de las compañías por aprovechar mejor las posibilidades de la consola.** Probe, **siguiendo su racha de buenas producciones, ha puesto fin a esta dramática situación, al producir una maravillosa versión del hit de** Electronic Arts, **a la que ha dotado de la misma, y endiablada, velocidad de la versión** *Mega Drive*. **Los programadores ingleses, incluso, han conseguido otorgar al juego unas buenas melodías y, por si fuera poco, el modo** *versus*, **aunque no simultáneamente. Road Rash es el mejor cartucho de coches, y motos, para** *Master System*. **Así de claro.**

RASH

PAPA NO CORRAS





Todos los juegos de motos ofrecen el mismo peligro a la hora de tomar las curvas, pero ROAD RASH vá más allá. Debido a que la competición se desarrolla en plena carretera, deberás enfrentarte a otros peligros bastante más violentos y reales. Para empezar, el tráfico. Encomiéndate a San Cristobal el Bendito por que no acabes besando el maletero de un Simca 1200 a las primeras de cambio, o encontrarte de bruces con el coche familiar de Palomino Ruipérez y su peligroso cargamento de suegras malencaradas con niños vomitosos. Eso por no hablar del ámbito rural, con sus vaquitas pastando en mitad del asfalto o los graciosos ciervos borrachos de Santa Endrina.

PRESENTACION

87

▲Gran pantalla de presentación y toneladas de opciones, además de las siempre agradecidas pantallas intermedias.
▼La desaparición del modo *versus*.

GRAFICOS

90

▲ Grandes sprites, gráficos totalmente detallados y un scroll que es de lo mejorcito que hemos visto para *Master System*.
▼La animación es un poco "chirigotera".

SONIDO

81

▲ Aunque parezca mentira, la música es bastante buena. No parece de *Master System*.
▼Por desgracia, los efectos sonoros no han tenido la misma suerte.

JUGABILIDAD

91

▲La facilidad de manejo sólo es superada por la diversión de ir sobre la moto cuesta abajo, acariciando las cabezas de los contrarios con una barra de acero.

DURACION

85

▲ Tienes circuitos para aburrir, a cual más difícil.
▼Los buenos motoristas (o los usuarios de *Action Replay*) se lo acabarán en una semana.

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS

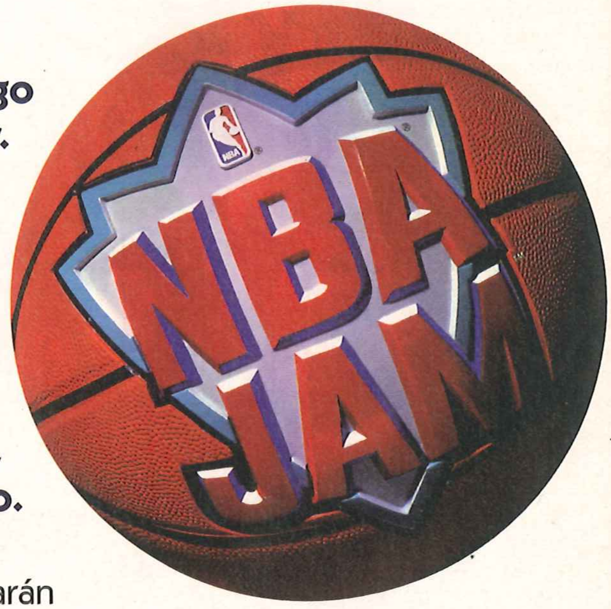


Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.



Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Marzo si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.

TOP 10

MEGA DRIVE

Compañía	Juego	Puesto
CAPCOM	STREET FIGHTER II SCE	1
SEGA	SONIC 3	2
ACCLAIM	MORTAL KOMBAT	3
ACCLAIM	NBA JAM	4
SONY IMAGESOFT	SENSIBLE SOCCER	5
VIRGIN	ALADDIN	6
ELECTRONIC ARTS	EA SOCCER	7
SEGA	ETERNAL CHAMPIONS	8
KONAMI	CASTLEVANIA TNG	9
SEGA	GUNSTAR HEROES	10

MEGA CD

Puesto	Juego	Compañía
1	SONIC CD	SEGA
2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
3	SILPHEED	SEGA
4	BATMAN RETURNS	SEGA
5	FINAL FIGHT CD	CAPCOM
6	DRAGON'S LAIR	READY SOFT
7	GROUND ZERO TEXAS	SEGA
8	ROBO ALESTE	SEGA
9	JAGUAR XJ220	CORE DESIGN
10	LETHAL ENFORCER	KONAMI

ESTRELLAS 6

Mega Drive

- MUSICAS: CASTLEVANIA
- GRAFICOS: GUNSTAR HEROES
- ANIMACIONES: ALADDIN

Mega CD

- MUSICAS: SONIC CD
- GRAFICOS: SILPHEED
- ANIMACIONES: BATMAN RETURNS

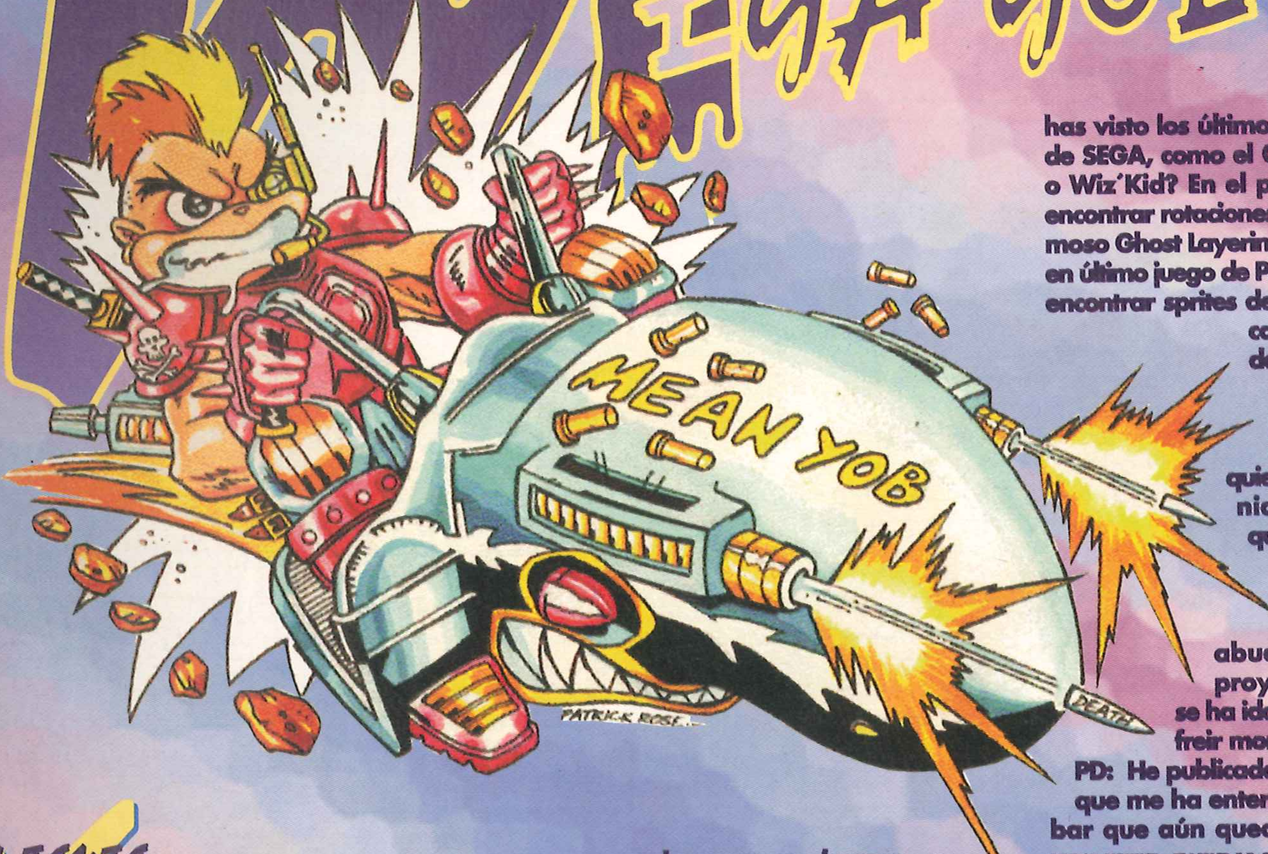
MASTER SYSTEM

Compañía	Juego	Puesto
CODEMASTERS	MICROMACHINES	1
ELECTRONIC ARTS	ROAD RASH	2
SEGA	BUGGY RUN	3

GAME GEAR

Puesto	Juego	Compañía
1	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
2	REN & STIMPY	SEGA
3	DR. ROBOTNIK'S MBM	SEGA

MEGA GOLFO



EL TONTO DEL PUEBLO

Hola, mi querido y adorado GAMBERRO. Te comunico que voy a cambiar mi Pepa Drive por una portátil Vision a ver si me divierto más, es que yo quería la Super Nintendo y como la Pepa me tocó en una tómbola y ninguno de mis amigos la quería ni regalada, me la tuve que quedar.
En segundo lugar ya te gustaría ser uno de esos payasos que tienen una Super, por el simple hecho de que una Super puede tener el doble de sprites en pantalla y mas grandes que la Pepa, una paleta de colores que deja a la Pepa Drive a la altura de la sombra de un hoyo, el chip MD-7, el FX, que por cierto se lo está copiando SEGA e infinidades de cosas que no menciono.
Comparas el CD de Pepa Drive con la Super, y tendrías que compararlo con el Super ND (Nintendo Disc) para los incultos de la Pepa. Si la Pepa saca más novedades cada mes es porque de diez que saca dos son muy buenos, en cambio la Super de cinco que saca cuatro son buenos, y solo uno se puede comparar con los de la Pepa, como el Paper boy 2 o el Sonic 2, por poner un ejemplo. Si te quejas de que no pongo mi verdadero nombre, pon tu el tuyo, cobardazo acabado.

ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 13
28009 MADRID

GOLFO: Cada vez me alucino más de la cantidad de impresentables de mente diarreica y fronteriza que se compran esta revista siendo fans de Nintendo. ¿No tienes algo mejor en lo que gastarte el dinero? Como por ejemplo, una lobotomía en el glúteo izquierdo, para que dejes de decir tonterías. Pero vayamos con la Mega Drive, o como tu la llamas, la Pepa Drive.
Pase por lo de la paleta de colores, pase por lo del sonido, pero en lo que metes la pata hasta el cuello es en el rollo de las rotaciones y el tamaño de los sprites. ¿Acaso no has visto los últimos lanzamientos de SEGA, como el Gunstar Heroes o Wiz´Kid? En el primero podrás encontrar rotaciones e incluso el famoso Ghost Layering, mientras que en último juego de Psygnosis podrás encontrar sprites del tamaño de tu cabeza, es decir, descomunales. En cuanto a lo del Super ND (Nintendo Disc), si quieres mejoras técnicas será mejor que conectes a la Super Nintendo el marcapasos de tu abuelo, porque el proyecto Super ND se ha ido, literalmente, a freír monas.
PD: He publicado esta carta porque me ha enternecido comprobar que aún queda en este país una raza, pura y genuina, de cretinos emocionales. Gracias pequeño. Me has alegrado el día.

MI AMIGA LA TEUTONA

Querido Mega Golfo: Creo que no habrías podido escoger mejor ese estúpido nombre. Tu, al igual que esa penosidad de consola llamada Mega Drive, Mega golfo, eres un engendro mal creado, algo pasado de moda que a nadie le interesa. Aún no acabo de entender cómo los propietarios de las Mega calamidades no las venden al trapero como chatarra barata. Y eso es lo que son: chatarra barata, ya que la verguenza de Sega (a veces creo que es incluso peor que la Master System) está hecha con los peores chips del mercado, todos ellos Made In Hong Kong y anticuados como ellos sólos.
Deberían dar gracias al cielo de poder olvidar su penoso pasado en el mundo de las consolas con la Mega Mierda y por poder comprarse la mejor consola, eso es, la

Super Nintendo, una consola que le da mil patadas a la Mega podrida. Los pobrecillos propietarios de la Mega medianía se niegan a aceptar la realidad, y se refugian en el Mega CD, pero no se dan cuenta que por mucho CD que tenga, la Mega Timo sigue siendo igual de mala.
Ah, por cierto, la revista es genial, la mejor que se publica en España. Oye, ¿por que no hacéis también una edición de la CVG o la Mean Machines para todos los formatos en español? Tendríais mucho éxito, y superaríais de sobra a "esa" revista de la competencia que tanto os copia, os lo dice un experto. Atentamente:
✉ Claudia Schiffer

GOLFO: No me las quiero dar de psicólogo argentino por horas, pero detrás de tu carta veo una atormentada personalidad con una sexualidad totalmente reprimida e indefinida. ¿Cómo puedes decir que eres UN (masculino) experto y luego firmar cómo Claudia Schiffer? ¿Has deseado ser Massiel en mas de una ocasión? No te preocupes. Tengo un colega psiquiatra que trata a dementes cómo tu a un precio realmente razonable. A cambio te voy a pedir un favor: que dejes de decir majaderías sobre la Mega Drive, y pruebes a jugar con una. La gran mayoría de los usuarios de Super que despotrican contra la mayor de las Sega es porque en toda su lamentable existencia jamás han tenido la oportunidad de jugar a un Sonic, a la saga Golden Axe, Out Run, Revenge Of Shinobi, Gunstar Heroes... Si después de jugar con ellos, sigues con las mismas cretineces, lo mejor será que cojas tu Super Nintendo y te retires a la sierra de Gredos como hermitaño penitente, condenado a jugar a Paperboy 2.
En cuanto a lo de la edición española de Mean Machines y CVG lamento decirte que va para largo.
En cambio hemos llegado a un acuerdo con la famosa editorial alemana "Deutchland Von Stupp" para publicar en España las versiones de sus dos revistas de consolas: "Die Gross en Morcillen" y "Das Günther Bag".



▲ Marta, me ha gustado tanto tu carta que espero disfrutes mucho tiempo de tu consola Sega. Sigue pensando así que llegarás muy alto.

▼ Estamos en disposición de ofreceros una primicia: la primera pantalla de STREET FIGHTER II SPECIAL MEGA GOLFO EDITION. Y es que cuando uno vale...



DOS MENTES PRIVILEGIADAS

Nos caes tan bien que vamos a hacer una guerra contra ti, así que ten cuidado, estamos bien preparados. Lo único que nos gusta de tu sección es como se queda contigo la gente, Cerebruto, qué pasa ¿Nunca te picas?. Te quedas con la gente que tiene una Master System porque tú no tienes ni eso.
Ambos dos tenemos Mega Drive, Mega Retro. Queremos, por tu bien, que pongan una sección de periféricos. Aplícate el cuento.
PD: Animamos a la gente para que se meta más con el Mega Amorfo. (La letra la hemos hecho mal para que te cueste leerla)
✉ Cesar y Diego

GOLFO: Vuestra letra es tan patética que llego a dudar si la carta la habéis escrito en condiciones normales o antes del accidente, mientras practicabais caída libre. No es de extrañar, a mi también me temblaría el pulso si tuviera vuestro coeficiente intelectual. Para que os vayáis enterando, tengo una

MEGA GOLFO

Mega Drive, una Game Gear, una Súper Nintendo, una Nes, una Game Boy, una Lynx, una Turbografx, una Neo Geo y la foto de vuestros padres, cuando hacían la mili en Ceuta. En cuanto a la sección de periféricos, estaba pensando en ello pero después de vuestra sugerencia, lo mejor es mandar la idea directamente a la basura.

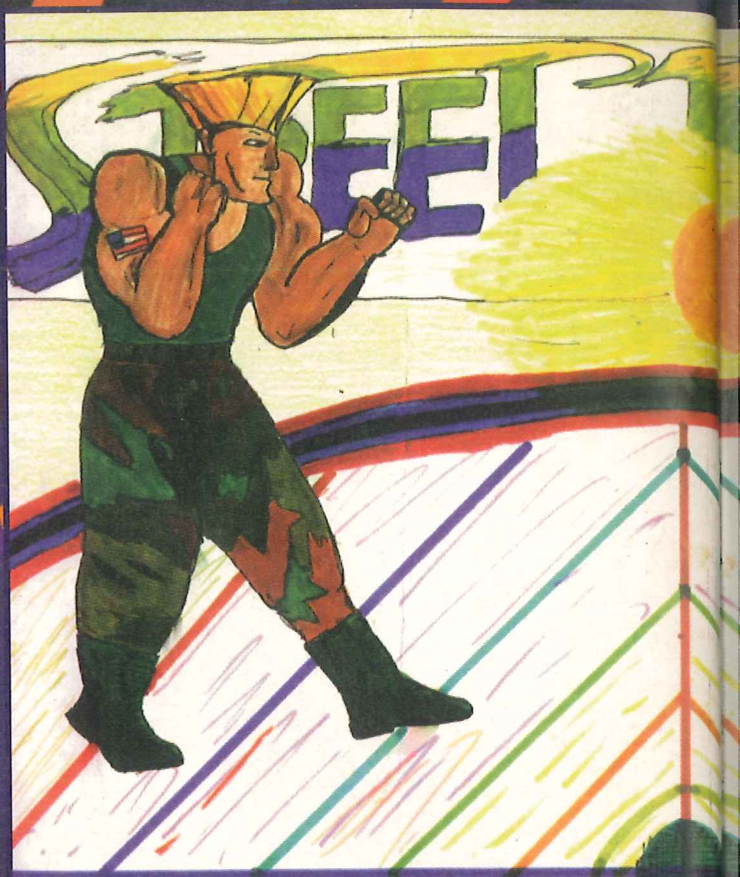
QUE VIVA LA ANCIANIDAD

Somos una pareja (macho-hembra) forofos de la Gran Nintendo. Un nefasto día leímos esta revista para cachondearnos de Sega. Como tu sección me parece una burrada, te escribimos para que veas lo que pensamos de esta "gran" compañía. No nos explicamos cómo hay gente que dice que usan las consolas Sega como papel higiénico, cuando no sirven ni para eso. ¿Cómo puedes decir que la Mega Drive es mejor que la Súper Nintendo?
Para que te enteres, la SNES cuadruplica a la Mega Drive en colores en pantalla, la supera ampliamente en memoria, es capaz de hacer rotaciones y zooms que la Mega no haría ni en sueños, etc...
Con respecto a los juegos, te diré que he visto de la Mega Drive el Sonic 1 y 2, el Tiny Toon y el Mazin Saga. He sacado una conclusión: Viva Mario, Nintendo, y la madre que los XXXXXX
De los otros de Sega, ni hablamos. No sabemos si te has enterado, pero en España los usuarios de Nintendo son muchos más que los de Sega. Si no, echa un vistazo a las estadísticas, enterao.
PD1: Ha nacido Nintendo España. Temblad.
PD2: Cuando contestes y empieces a escabullirte, no te molestes en decirnos niñatos. Apostamos a que somos mayores que tú.
Una mujer como yo sueña con hombres, tu eres mi pesadilla.

GOLFO: Me alegra saber que la tercera edad también se interesa por el mundillo de las consolas, a pesar de la demencia senil, el parkinson y el pesado del nietecito. El hecho de que me digas que las consolas Sega no valen ni como papel de WC me intriga bastante...¿Lo has comprobado realmente? En ese caso...¿Qué usas en su lugar? Te recomiendo el cardo borriquero adulto, te dejará "el as de oros" limpio y sonrojadito.
Dejando a un lado los cuidados del acné, te diré que en Europa Sega sigue siendo la reina indiscutible, por encima de Nintendo, NEC y Zanussi. Por lo que te recomiendo que nunca hagas caso de las estadísticas. Recientemente se publicó una en que se decía que España estaba alcanzando unos niveles de cultura de los mas altos de Europa...vosotros me demostráis todos los días lo contrario.
Deseandoos un rápido ataque de alopecia capilosa, me despido respetuosamente, pensando en lo poco que os queda para disfrutar del merecido sueño eterno.

CEREBRO DE CHINCHILLA

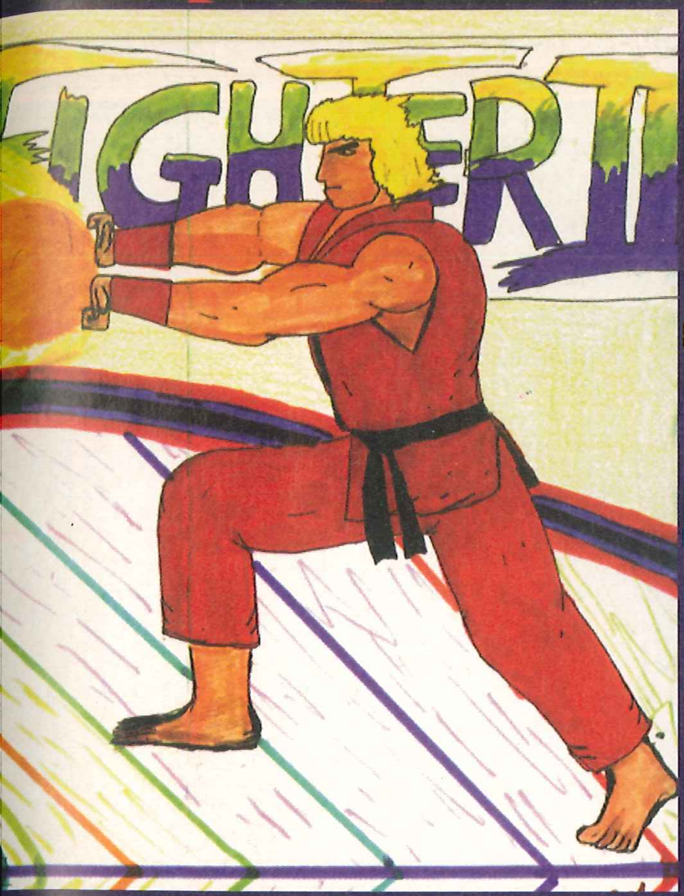
Picadísimo Megagordo (perdón) Megagolfo: Leimos la revista Nº3 y nos tuvieron que pegar con pegamento después de troncharnos. Era mejor que "Al ataque". Toda la revista era una plantación de juegos cutre salchicheros que aún se podía reciclar. Tu sección sólo se podía enterrar como las pilas que llevan mercurio, o peor, una pila atómica a punto de estallar.
La Atari 2600 es un Rolls Royce comparado con una tal Mega Drive a la que los sega-adictos adoran. He estado a punto de comprarme la Mega Drive, pero gracias a tu revista vi que no todo lo que reluce es oro, (ni siquiera su color es dorado).
Bromas aparte; nunca habíamos visto una persona que contestara tan mal las cartas y que trata como trapos sucios a la gente medianamente simpática. Puede ser que en los juegos de plataformas seas un poco bueno, pero...¿Y si te dejasen una tarde frente al me-

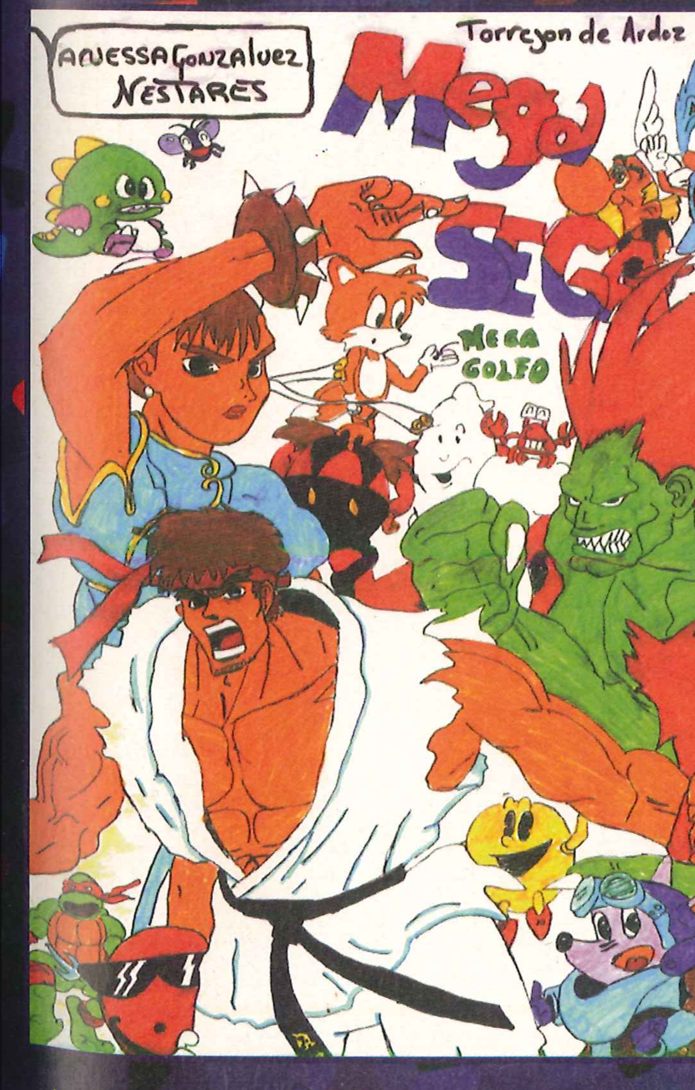


▲ Samuel, no publico tu carta porque no quiero hacer pensar al resto de lectores que no saben leer. Titulado "Guile vs. Ken", esta apología de SFII SCE no es lo mejor que hemos recibido últimamente.

▼ Elena Peñalver, desde esta redacción te aseguramos que las cartas que se publican son reales. Es más, otras muchas (las más) se quedan en el tintero por la cantidad ingente de tacos que contienen.







Bonito colofón a esta serie de dibujos sobre SFII SCE. Vanessa González, residente en Torrejón de Ardoz, nos ofrece la posibilidad de contemplar el verdadero espiritu de esta revista, con todos los personajes del universo Sega. Vanessa, deja de calcar y dibuja por ti misma. ¡Imaginación al poder!

diocre Flash Back o Alone In The Dark (PC)?
Respecto a la versión de Mega Drive de Street Fighter II me imagino lo que los programadores han tenido que hacer. Aprovecharon un despiste del guardia de seguridad de Nintendo para robar un par de chips de la Super Nintendo y fotocopiar uno de los mejores juegos de lucha. Y me imagino lo que sufrieron tales programadores para adaptar tan buen juego a la pésima consola llamada Mega Drive. Creo que tu pereza para contestar cartas se deriva de tu ignorancia en el mundo de los videojuegos. ¿Cómo puede tener tanta calidad esa Mega Drive que necesita un CD-Rom para realizar un Prince Of Persia peor que el de Super Nintendo y atreverse a marchitar la gran figura de Final Fight con su versión en Mega CD? Que el director de la revista te despida. Hasta nunca:

✉ Carlos Martinez (Mahon)

GOLFO: ¿Estás seguro de que pegaron todas las piezas correctamente? Lo digo porque al leer tu carta no hago si no preguntarme si te colocaron el trasero entre los hombros, al tiempo que vendieron tu cerebro a la ciencia cómo materia de estudio sobre los mandriles, chimpancés y otros seres.
En cuanto a tus críticas sobre mi habilidad con otros géneros que no sean los plataformescos te diré que me acabé el Flashback en Amiga y que Alone In The Dark es uno de los pocos juegos por los que me compraría un PC (Dios me libre). Algo que jamás podrás decir en tu mediocre existencia.
Respecto a lo del Street Fighter II de Mega Drive, no sólo tiene mas opciones y es más completo que el de Super Nintendo, si no que dió un patadón (ficticio, por desgracia) en la boca a todos aquellos que aseguraban que jamás sería tan bueno como el de SNES.
Por último, puede que el Prince Of Persia de Mega CD sea malo, pero la versión de cartucho producida por Domark del famoso juego de Jordan Mechner es infinitamente superior a la sobrevalorada y soporífera adaptación de Super Nintendo.
PD: El Final Fight de Mega CD tiene los TRES luchadores, incorpora TODAS las fases de la máquina y es para DOS jugadores. ¿Puedes decir lo mismo de la de Super Nintendo?

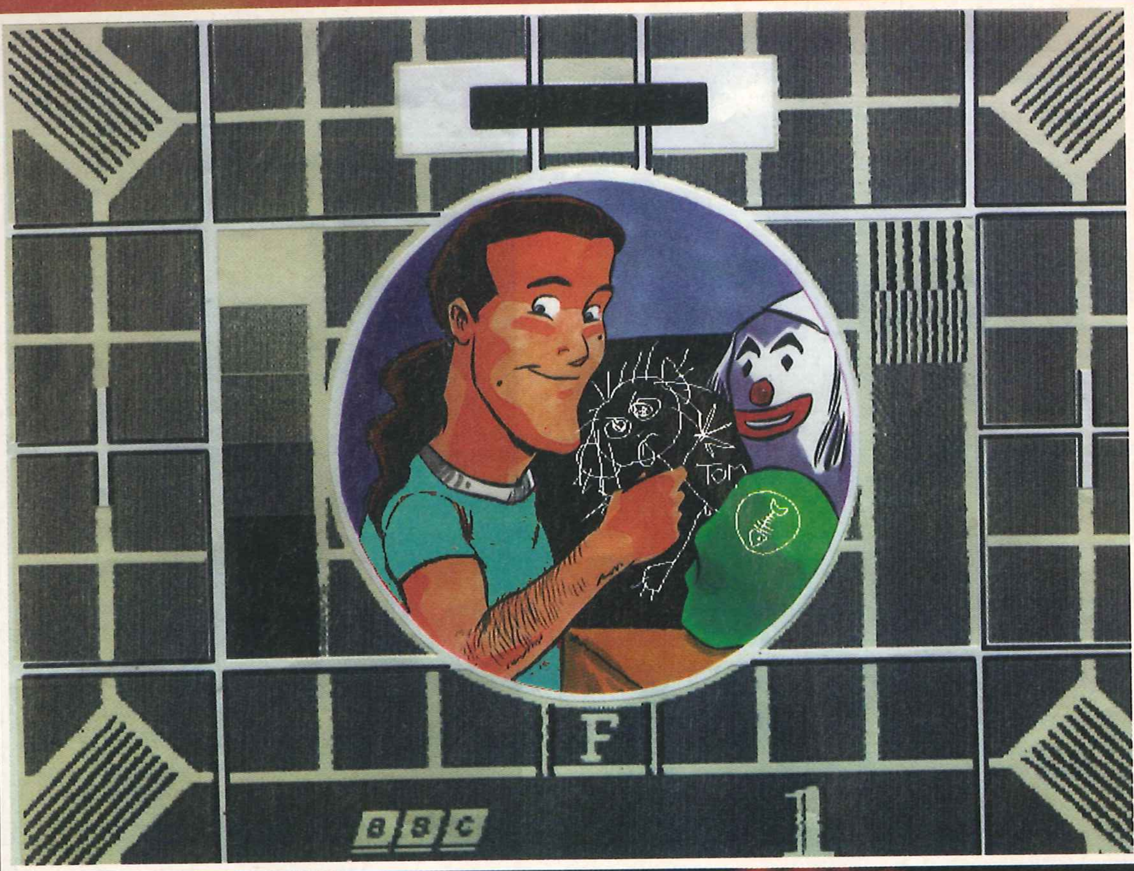
UN GENIO DE PACOTILLA

Responde a estas preguntas:
1- ¿Por qué no respondes correctamente las cartas?
2- ¿Por qué criticas tanto la Master System?
3- ¿Por qué te burlas de la gente que te pide trucos? ¿No será que eres un mega ignorante? No creo que seas lo suficientemente mega valiente para contestar.
Otra cosa, envio este truco a tu sección: en el Ecco The Dolphin, para tener oxígeno y energía infinita. pulsa A, B, C y START en la pantalla en la que sale el password.
PD: Todos los meses te enviaré una Mega Carta, a ver si eres mega valiente y publicas mis cartas.

✉ Mega Consolero
(Genio para los megaconsoleros)

GOLFO: Sólo un mega seboso como tu podría mandarme una lista de preguntas tan lamentables, insulsas y carentes de interés. A pesar de ello, haré de tripas corazón y te contestaré punto por punto:
1- ¿Acaso mandáis cartas normales? Estoy hasta el gorro de recibir cartas repletas de insultos e improperios, sin ningún interés para el resto de los lectores, y sin que me pregunten algo en concreto. A ver si teneis lo que hay que tener, y a partir del próximo número comienzo a recibir cartas interesantes, y no las pollinadas a las que estoy acostumbrado a recibir.
2- La Master System es a las consolas, lo que el Skoda a los coches. Resultona a veces, pero nada más. El futuro está en los 16 bits, el resto de las consolas están practicamente acabadas.
3- ¿Sabes lo que es recibir toneladas de cartas y cientos de llamadas telefónicas pidiendo el truquito de la sangre del Mortal Kombat? Por no hablar de ese tan famoso con el que elegir a Quique Camoiras entre los luchadores del Street Fighter II CE. Lamentable.
A propósito de trucos, el del Ecco The Dolphin está mas visto y usado que los pies del Santiago Apostol.

PISTAS



MI NOMBRE ES...

CLICK - ¿ Hola? Soy yo, el Usuario por excelencia, máximo exponente de la inteligencia mercantil y del consolerismo más exhacerbado. Yo, el mismo, te llamo para pedirte consejo sobre los mejores trucos, sabedor de tus dotes deductivas: si no encuentras lo que buscas lo dejas y a otra cosa. Pero no llamo por esto, no. Lo hago por que estoy preocupado, ensimismado de un tiempo a esta parte por mi temor a hallar, algun dia en estas páginas, un truco que no sirva para mi excelsa ***Mega Drive***. Mi consola es mi mundo, no salgo de él salvo para estudiar (tengo buenas notas incluyendo la Historia del Arte). Quiero trucos, buenos y grandes trucos que no den los mediocres y que me permitan hallar la felicidad eterna con todos y cada uno de mis cartuchos. Tengo cerca de una centena, algunos repetidos para guardarlos eternamente. Espero que mi reclamo sea atendido y tengáis piedad de un sibarita del juego destinado a entenderse con los humanos. ¡ Dadme trucos! ¡ Necesito argucias que solapen mi escasa habilidad para enfrentarme a duelos criogénico-futuristas! Una solución quiero.

Fdo:
EL CONSOLERO AGARROTADO

FIFA SOCCER



Por fin tenemos a alguien que no se contenta simplemente con averiguar unos cuantos passwords y garabatearlos en un papel, con la inevitable notita adjunta rogándonos encarecidamente: " hola soy un desvergonzado gorrón, por favor enviarme unos cuantos juegos gratis". Juanjo Martín se ha puesto la pilas y se ha descolgado con un truco que permitirá a los jugadores de EA SOCCER ganar el torneo sin excesivas complicaciones. Para ello has de interrumpir el desarrollo del partido y acceder al menú *Control Set-Up*. Después, señala a un jugador contrario con el pad de control, así tus jugadores tendrán control sobre el rival. Hecho esto puedes marcar los goles que te apetezcan, hasta que tú creas que el equipo contrario no puede remontarte. Posteriormente, devuelve el control a la consola y ya lo tienes resuelto, tu equipo sin duda ganará el partido.



FLINTSTONES

¿Eres una de esas personas que no quieren jugar a este cartucho como Dios manda? Si es así, Pedro da Silva tiene unas cuantas noticias interesantes que contarte. No Pedro por favor, no empices a contarnos lo que te ocurrió con la familia en Benidorm... ¡ ejem!, vamos con el truco. En la pantalla de presentación has de presionar A, B, C, IZQUIERDA. Realizada la operación pulsa START y una pantalla de selección de niveles se materializará ante tus atónitos ojos.



MIG 29

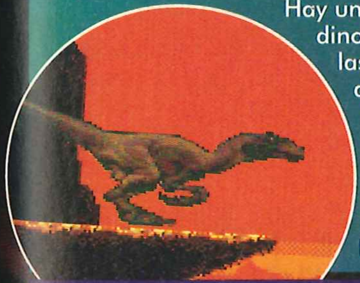
¡ Mira! Alejandro Roldán, no me culpes por no tener entre mis preferidos a este cartucho, no es culpa mía. De todos modos aquí tienes un password para acceder a la misión final. Espero que esto al menos te haga feliz.
RTJBHBRJFOTUUE

SHINOBI III



Este truco es realmente bueno, aunque no sepáis valorarlo por culpa de esa ignorancia congénita que os ataca a todos. Es un truco de invencibilidad al que se accede a través de la pantalla de opciones. Nos lo envía Rafaella que nos revela cómo al escuchar los temas "He Runs", "Japoesque", "Shinobi Walk", "Sakara" y "Getafu", en ese determinado orden se activa el truco. Para cerciorarte que ha entrado en funcionamiento, comprueba al seleccionar "Getafu" que la respuesta que obtienes es el completo silencio.

JURASSIC PARK



Hay una manera bastante más fácil de deshacerte de los dinosaurios en el nivel uno. Haz bajar al Dr. Grant por las pendientes resbaladizas hasta que llegue al lugar donde se encuentran las granadas. Una vez que haya recogido todos los objetos, Grant no volverá a tener más problemas con los dinosaurios que se habrán esfumado. Rafael García, alias " El Cuervo", es el culpable jurásico de tan demente descubrimiento. Nos confiesa que lo encontró gracias a un lápiz de madera líquida.



TOE JAM AND EARL

Es heroico ponerse a descifrar la indescriptible escritura de Marcos Arturo García, ya que escribe todo seguido. ¿Te hablaron alguna vez en la escuela de los signos de puntuación?, y no contento con esto, además le da por comerse letras. A pesar todo, parece haber encontrado un truco más que decente para TOE JAM & EARL, aunque el juego es ya tan antiguo que nos parece una muy dudosa proeza. Una vez encontrados los Patines a Reacción o las Alas de Earl, tenéis que desplomaros sobre el primer nivel. Ya en la isla usa cualquiera de los dos métodos de transporte para desplazarte hasta la parte inferior izquierda del mapa. En la isla, Earl se encontrará con un par de regalitos que le permitirán lanzarse a través de una grieta que comunica directamente con el nivel cero. Aquí se encontrará con un Toe Jam muy atareado sirviendo limonada. Acéptale una bebida y conseguirás una vida extra. Después de divertirte un rato con las chicas hawaianas en la piscina haz saltar a Earl de nuevo al vacío. La caída le llevará de vuelta al nivel de origen.





STREET FIGHTER II SCE

Aunque el truco no funcione, merece la pena probarlo, por el mero hecho de delatar a Juan P. Monchaco como el ser humano más indecente conocido en La Coruña. Antes de nada el truco: tras completar *Hyper Fighting* con Ken, aparece una gran foto de *Chun-Li*. Ejecutando la siguiente combinación con el pad de control, ABAJO-Z, ARRIBA- X, A, Y, B, C conseguiremos que ella, cual camaleón ignorante, cambie de color. Dicho esto pasemos ahora a hablar de Juan P.: como truco no es que sea gran cosa, aunque estimula bastante si jugamos con SFII SCE en la cama. De verdad que no Juan Pedro. Nemesis considera que deberías salir más, encontrarte con otra gente. Incluso, citarte con chicas de carne y hueso. De veras.

CRUE BALL

Seguramente existen mejores maneras de escuchar una selección de canciones de Motley Crüe, sin embargo se abre la veda para todos aquellos que deseen saltar de un nivel a otro en CRÜE BALL. Selecciona la melodía número seis de la pantalla de opciones y pulsa A, C, A, B, y START. Cuando la bola aparezca, pulsa simultáneamente ARRIBA y B para pasar de nivel. Lo siento Romualdo pero no el Barça no va a ganar esta liga como decías en tu carta. Una pena..

SONIC CD

Jacobo Linga es la primera persona en escribir sobre cómo seleccionar el nivel en SONIC CD, y esta es la manera: en la pantalla de presentación presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, B, y START. A propósito Jacobo, **Electronic Arts** no ha producido THUNDERHAWK con lo que no puedes tenerlo. Lo siento.











KEIO'S FLYING SQUADRON

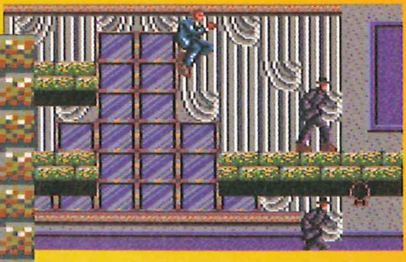
Como ya he sido acusado de infravalorar el MIG 29 para ***Mega Drive***, he reconsiderado el aparentemente poco reconocimiento dado a KEIO'S FLYING SQUADRON, porque es excelente. Adolfo Estiarte de Navacerrada descubrió este impresionante truco que nos descubre un bonito, *"Game uffort endind"* estilo LCD.
Se accede desde la pantalla de opciones principal (esa tan sosa que precede a la de presentación), presionando simplemente IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA Y START.

TRUCOS GAME GEAR

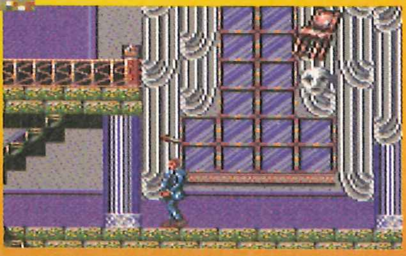
MASTER OF DARKNESS

Amalia Pómez, de Calatrava (Cleveland), es la desinteresada (e ignorante, porque no tiene ni idea de lo que es un videojuego) donante de un buen truco para MASTER OF DARKNESS, que activa un menú de selección de niveles. Para ejecutarlos sigue estos pasos: en la pantalla de presentación mantén pulsados ARRIBA-IZQUIERDA en el pad de control durante tres segundos aproximadamente. Después, ten pulsados los botones 1 y 2 y presiona START. Si haces esto correctamente te saldrá una pantalla en la que además de poder seleccionar el nivel, podrás incrementar el número de vidas hasta un máximo de nueve, posibilidad de invencibilidad y una fabulosa prueba de sonido. Puede ocurrir que a veces en vez de pulsar ARRIBA-IZQUIERDA tengas que presionar ARRIBA-DERECHA, de cualquier forma el truco acaba funcionando.











FAMOSOS CON TRUCO

Esta página es toda una elegía a los conocimientos sobre las consolas. Todos y cada uno de los lectores que suscriben un truco han tenido que superar una dura prueba académica para demostrar su valía como expertos, y no simples aficionados. Desde Curro, hasta David del Amo o Carlos Yusta, todos son personas importantes este mes en MEGA SEGA (pobrecitos, no les queda otra opción de ser algo en la vida, aplaudámosles).



GOLFMANIA

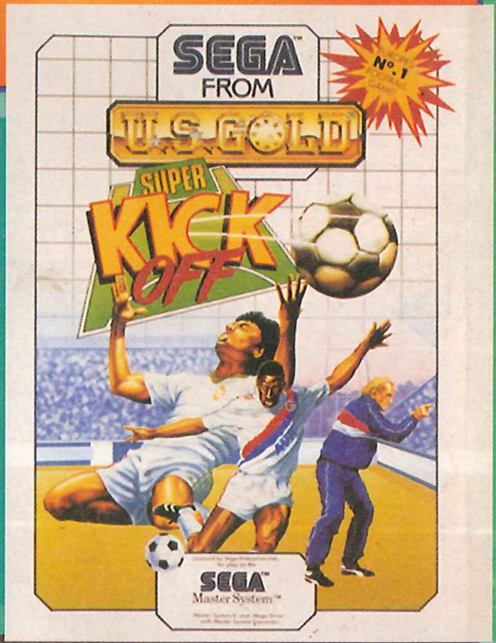
La primera aportación de Curro a la ***Master System*** es un truco un poco extravagante, si bien ahorra mucho tiempo. Para los que se hayan quedado flipados con la secuencia final del juego una vez completado el circuito, y no les apetezca tomarse el trabajo de volverse a jugar de nuevo todo el juego solo para volver a verla hay una solución: después de completar los torneos y ver la secuencia por primera vez retorna al menú y selecciona *Pro-Tournament*, después selecciona " continuar" en el siguiente menú. Et voilà!, la dichosa secuencia aparecerá en pantalla.

OLYMPIC GOLD

Uno de los mayores problemas a los que me enfrento en la vida es qué combinación de figuras hacer en la prueba de salto de trampolín en OLYMPIC GOLD de **U.S. Gold**. De verdad, nunca sé qué hacer. Sin embargo, David del Amo tiene la respuesta a mis problemas: incluye siempre la figura *Pike Dive* con tantos saltos mortales como sea posible, obtendrás las mejores puntuaciones. Gracias " Daviza". Gracias. Gracias. Gracias.

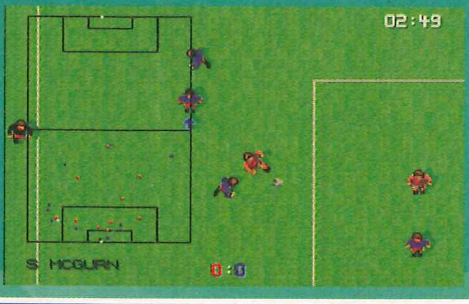
TRIVIAL PURSUIT

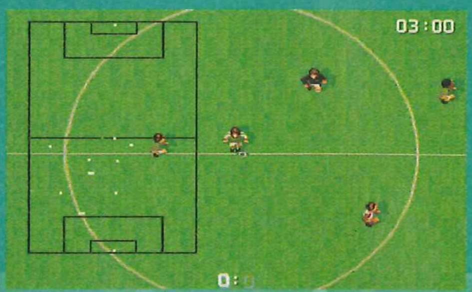
Llámame ignorante, llámame "Igno", llámame lo que quieras, pero de verdad que ni por un momento sospeché que TRIVIAL PURSUIT se hubiera metamorfoseado en algún formato de video juego, y mucho menos al de la ***Master System***. O sea que ya te puedes imaginar mi sorpresa cuando Javier Viana me envió un pequeño truco para el juego. ¿Alucinado? ¡ Vamos, pregunta al colega quién limpia en seco mis calzoncillos especiales del Servicio Secreto! El truco es el siguiente: cuando aparezca la pantalla de presentación no pulses ningún botón, ni siquiera el del ombligo. No toques nada hasta que empiece el juego por sí solo y aparezca un personaje llamado *demo* (Javi, esto quiere decir que se ha conectado el Modo Demo, ¡ papanatas!). Sólo tienes que garabatear las respuestas que el muñeco va dando a las preguntas y tendrás unas buenas referencias para partidas futuras.
Javierito, vaya truco más lamentable. Buena metedura de pata.



SUPER KICK OFF

El resultado final de los lanzamientos de penalties generalmente suelen ser muy injustos. Carlos Yago Yusta, de Vallecas, Madrid, te ofrece un método que hará de tu fortuna una mina: antes de que el contrario golpee el esférico pulsa el botón 1, y después presiona DERECHA en el pad de control.





KENSEIDEN

Toni Villalba probablemente ni siquiera sepa qué aspecto tiene KENSEIDEN, o cómo suena, y no digamos ya cómo se juega. De todas formas ha descubierto un truco y aquí está: para seleccionar el nivel mantén pulsados los dos botones del pad de control y enciende la consola, mántenlos así hasta que aparezca el logotipo de **Sega** en pantalla y se desvanezca. Espera a que suene la palabra KENSEIDEN y presiona Arriba-Izquierda y la opción para seleccionar nivel aparecerá.

THE NINJA

Lonsi Cardenas de Alpedrete ataca de nuevo (¡ no, por Dios!) con un truco que va a asustar a los de ICONA. Es para el famoso juego THE NINJA. Ya sabéis, el cartucho con el que los humanos se divertían antes de que la radio fuera inventada. Da igual, aquí va el truco: en el primer nivel, cuando hayas matado el primer ninja, tus ocho sentidos estarán dirigidos hacia el árbol de la derecha. Si lanzas todos tus *shurikens* al inocente tronco durante, más o menos, diez minutos, te desplazarás al final del nivel. También te darás cuenta de que has ganado 13 vidas.

SONIC CD

DJ SONIC



FM: 42 PCM:03 DR: 01

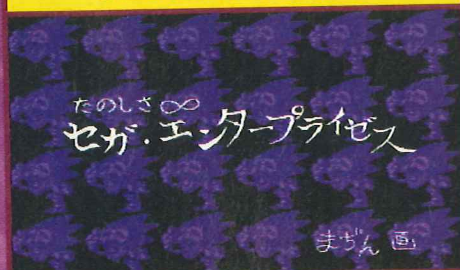
SONIC GOTICO



FM: 42 PCM:04 DR: 21

La aventura compacta de Sonic encierra en su interior bastantes sorpresas, inéditas para el gran público.
La llave de todas ellas es una simple combinación de botones, una clave secreta que te permitirá acceder a nuevas pantallas y opciones. Tan sólo debes pulsar en la pantalla del título: Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha y A.
Ante tus ojos tienes un test de sonido en el que debes introducir los códigos que figuran en las imágenes para acceder a nuevas pantallas y opciones.

PSYCHO SONIC



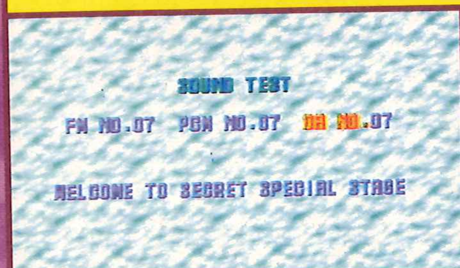
FM: 46 PCM:12 DR: 25

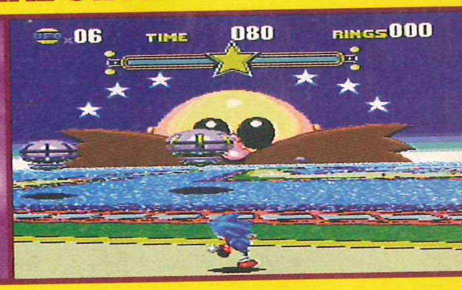
CUTE SONIC



FM: 44 PCM:11 DR: 09

SECRET SPECIAL STAGE





FM: 07 PCM:07 DR: 07

DEBUG MODE

Comienza el espectáculo. La imagen de Tails y su Buggy te abren paso al modo trucado del juego, donde además de disfrutar de una merecida inmunidad, podrás cambiar el código del programa.
Desde esta pantalla, pulsa Start y comienza a jugar. En el juego normal, podrás cambiar el sprite de Sonic por cualquier otro pulsando el botón B; el botón C fija la estela de dicho sprite, y el A te permitirá jugar normalmente.
En cambio, si eliges el Time Attack dispondrás de tiempo infinito para acabar todas las fases del juego. Pero ten cuidado: procura no tocar el botón B, porque el truco dejaría de funcionar.



FM: 44 PCM:11 DR: 09





En cambio, si tu tiempo es menor de '30 ''21 ''05, pulsa izquierda desde la tabla de records del Time Attack. Podrás jugar a todas y cada una de las fases de bonus, siete en total. También podrás grabar tu tiempo en la tabla de records...
¡Y competir con tus amigos en el número de anillos!

VISUAL MODE















La auténtica bomba de Sonic CD se esconde tras estas cifras: ´25 ´´46 ´´12. Mételas en la cabeza. Si completas el Time Attack en menos de ese límite de tiempo, accederás desde la pantalla de presentación al Visual Mode.
En el podrás ver desde toda la intro hasta los dos diferentes finales, e incluso un Pencil Test.



FASES DE BONUS









SONIC'S WORLD

Ahora viene lo bueno del juego... Si completas el Time Attack en menos de ´37 ´´27 ´´57 (Algo no muy difícil de hacer si sigues el truco del Debug Mode) podrás observar una nueva opción en la pantalla de presentación: D.A. Garden. Con ella podrás ver el planeta de Sonic, además de rotarlo a tu gusto.









ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS

PREGUNTAS Y RESPUESTAS P+R

¿? PURO Y DURO RPG

Al contrario de todas las demás, mi carta no va tratar sobre los juegos de disparos o de puñetazos, sino de un género poco cultivado dentro del mundo de las consolas: el de los juegos de Rol, o RPG (Role Play Game). Acabo de terminar Shining in the Darkness y estoy buscando otro de la misma clase, dentro del vasto catálogo de MEGA DRIVE. ¿Podríais recomendarme alguno?

Domingo Barbados (Gerona)

El género de Rol es uno de los más populares para consola en Japón. Títulos como la saga Dragon Quest o Final Fantasy compiten en ventas con los último de Sonic y Mario o Street Fighter II. La desgracia que sufren los fans de los RPG en este país tiene como único responsable al idioma, ya que los textos no suelen estar traducidos. Entre los que se puede encontrar en el mercado, los mejores son Phantasy Star III, Sword of VErmillion, la segunda parte de Shining in the Darkness: Shining Force. En ciencia-ficción destaca Star Control, de Electronic Arts, también es posible hallar la última incorporación a este género, el Super Hydlide. Atentos de todos modos a la culminación de la gran saga de los Shining, Land Stalker, que con sus 16 Mb promete ser la gran esperanza rolera para Sega. De todos modos, intenta ponerte en contacto con otros usuarios, o asociaciones de seres roleros para tener más y mejor información.

¿? DOS POR CUATRO

Hola, soy un Megamaníaco y te escribo para hacerte un par de preguntas:
1. ¿Va a salir Mortal Kombat II para Mega CD? si sale ¿para cuando? ¿Tenéis alguna información sobre este juego?
2. ¿En qué consiste el equipo de realidad virtual? ¿Llega a nuestro país alejados de todo ese mundo que se mueve por Japón y Estados Unidos? ¿Y el Activator? ¿Cómo fundiona?
3. ¿No se podría crear algún chip especial con el que generar un mayor número de colores en pantalla? ¿Se ha intentado alguna vez?
4. ¿Cual es el mejor juego del Mega CD? ¿cúal el que aprovecha todas sus posibilidades? ¿Cuáles serán los próximos lanzamientos para Mega CD?

Diego Jordán García (Madrid)

Antes de nada querría decirte que aprendieras a contar por que no han sido un par sino cuatro las preguntas expuestas. En segundo lugar parece que no lees mucho lo que con tanto esfuerzo escribimos en la revista, una pena porque tu coeficiente intelectual habría aumentado de 80 al 150... por lo menos. Una por una te contesto:





▲ ***Después del éxito obtenido por Mortal Kombat, Acclaim prepara la conversión de la segunda entrega.***

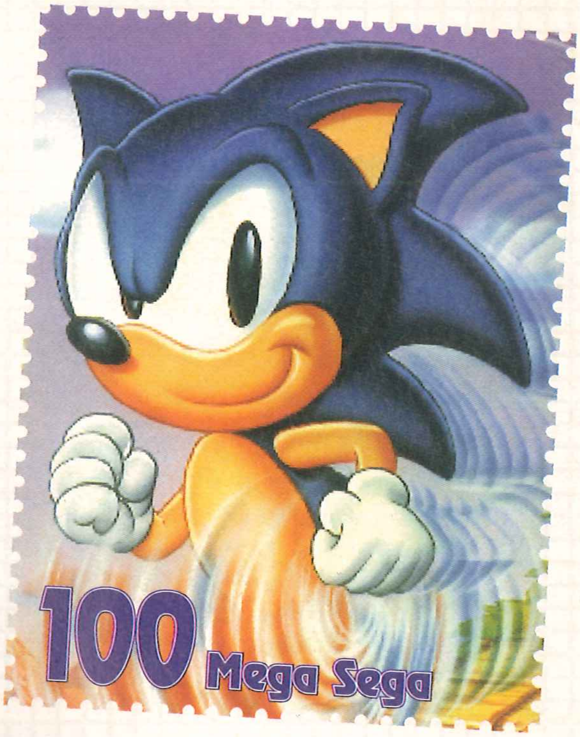
1. ¿Tu crees que con el éxito obtenido con la primera parte Acclaim va a negarse a realizar una segunda entrega basada en la máquina de la calle? Piensa un poco hombre, te contestarás tú mismo.
2. Existen pocas noticias pero básicamente la cosa consistirá en un casco, aplicable a las cabezas de los usuarios, y una pantalla interior con la que contemplar el mundo virtual creado para nuestro regocijo. ¿Que si llegará alejado de lo que se mueve en Japón y Estados Unidos? Pues cómo explicarte que nos separan de cada país bastantes kilómetros... los justos para situarnos en el paleolítico de las consolas. Es una cuestión de distancias.
3. Ese chip o artefacto al que te refieres es un invento tan viejo como espectacular aunque existen otras formas de hacerlo, por software. Un cartucho que muestra más colores de los permitidos es Ranger X, que llega a mostrarnos hasta un total de 128.
4. Si quieres saber cúales son los mejores juegos de cada consola escribe al Golfo que él te contestará. En esta sección no educamos a los ignorantes... Megamaníaco.

¿? LA MENACER Y YO

Poseo una Menacer que me suele dar algún que otro problemilla. Más concretamente con la mirilla (jandal si rima), que no suele coincidir con el lugar donde yo prentendo apuntar. ¿Esto a qué se debe? Una solución quiero.

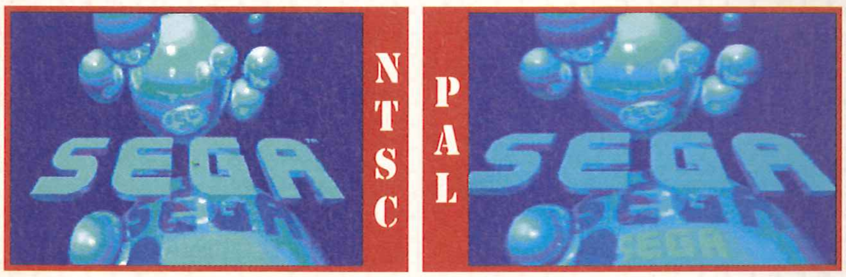
Javier de Viana Guardia (Madrid)

P + R MEGA SEGA O´DONNELL, 13 -1º IZDA.- 28009 MADRID



Tu problema puede ser nervioso, es decir, tus terminaciones sensitivas no deben dejar pasar bien los datos visuales a través de tu columna vertebral con lo que el cerebro no produce una imagen fiel y de ahí... bueno, ya me entiendes. Otro problema, el más probable, es que tengas el brillo de tu monitor excesivamente bajo, con lo que la señal infrarroja no llega con claridad, súbelo. Las luces fluorescentes pueden ser otra de las causas que producen tu miopía en el disparo... ¡ localízalas y acaba con ellas!
Si después de mis sabios consejos, tu pistola no funciona bien... lávala con jabón y úsala para cuando te bañes. Así haces que matas pececillos.

¿? NTSC VS. PAL



▲ *La diferencia de tamaños entre formatos es evidente.*

Un amigo mío es propietario de una GENESIS -que es como se conoce a la MEGA DRIVE en los Estados Unidos- que le trajeron sus padres. Pero tiene un gran problema: la imagen se vé en blanco y negro. Tenía entendido que en Europa se usa un sistema de televisión diferente al estadounidense, pero desconocía que la incompatibilidad llegara hasta tales extremos. ¿Qué puede hacer para remediarlo? ¿Es posible arreglarlo de alguna manera?

Juan Carlos Gracia (Aranjuez)

El problema es evidente: la consola está fabricada para soportar el sistema NTSC de televisión estadounidense. Este sistema tiene algunas ventajas, como ver la imagen a pantalla entera, sin cortes, y mayor velocidad de proceso en los juegos. En cambio no la verá en color ni será compatible con muchos cartuchos que Sega, y otros distribuidores, venden en España. Además no existe ninguna garantía sobre el producto.
Lo mejor que puede hacer tu amigo es venderla en El Rastro, encuadernarla o prestársela a su peor enemigo. Será más provechoso.

¿? CHUCK MEGA CD

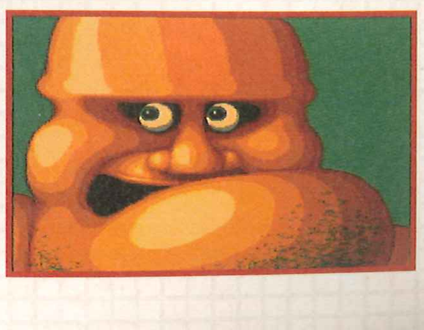
No he tenido la oportunidad de ver el Chuck Rock para Mega CD y quería que me dieras tu opinión. Otra duda que tengo es si los Mega CD que vendía el Corte Inglés antes de la comercialización oficial por parte de SEGA son compatibles con la norma europea.

Andrés de Copa (Madrid)

Haré una salvedad en el comentario de Chuck Rock para Mega CD por que tiene ciertos aspectos que hay que matizar. Lo primero es que para jugar a Chuck Rock no es necesario comprarse un Mega CD. Con tu Mega Drive te basta y sobra, eso sí, no podrás escuchar las melodías sintetizadas ni la intro original de Amiga, pero como lo que interesa es el juego, eso te da igual. Lo segundo, y termino, es que el Mega CD está destinado y diseñado para albergar otro tipo de juegos, revolucionarios en muchos casos (Silpheed, Ground Zero Texas, Batman Returns, ect), que no han de ser menospreciados por la existencia de estos garbanzos negros. El Mega CD es una máquina magnífica, los mantas son aquellos que la programan desafortunadamente. He dicho.
En cuanto a la otra pregunta la respuesta es NO, no son compatibles. Aquellos CD's eran japoneses, reconvertidos a la norma PAL de video europea, por lo que las protecciones europeas no son aceptadas cuando un CD distribuido en España se ejecuta en esos lectores. Si me lo preguntas porque tienes uno... mi más sentido pésame joven.

Para jugar a Chuck Rock en Mega CD te basta con la versión de cartucho. ▼





La información es poder. Por esto y porque nos gusta que estés al tanto de todo lo que acontece en el amplio mercado de SEGA, te ofrecemos esta lista de cartuchos con sus respectivas valoraciones.

MEGA DRIVE

▼ 688 ATTACK SUB
Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.

GLOBAL 60

▼ ALIEN 3
Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona al volver cada esquina., en busca de nuevos prisioneros en los que perpetuar su especie.

GLOBAL 81

▼ ALADDIN
Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de Cool Spot y Mick & Mack entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.

GLOBAL 93

▼ ASTERIX
El galo irreductible y su inseparable compañero Obelix protagonizan un mediocre arcade de plataformas aburrido, dificil y absolutamente prescindible. Sólo para los amantes del cómic.

GLOBAL 64

▼ BACK TO THE FUTURE 3
Segundas partes nunca fueron buenas, y si esta es la tercera... Especialmente cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avarícia.

GLOBAL 29

▼ BATTLETOADS
Calcada directamente de la versión NES, Battletoads desaprovecha totalmente las posibilidades gráficas y sonoras de la Mega Drive. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido y gracioso como el juego original.

GLOBAL 79

▼ BATMAN
El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación "de película"

GLOBAL 86

▼ BATMAN RETURNS
Algo decepcionante en algunos puntos, como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

GLOBAL 74

▼ BUBSY
La primera aparición de la mascota de Accolade parecía convertirse en una de las bombas del año. Al final se ha quedado en un cartucho cargado de buenos gráficos, a veces divertido, pero bastante decepcionante.

GLOBAL 75

▼ COOL SPOT
Uno de los juegos mas refrescantes de los últimos lustros. De nuevo, David Perry vuelve a demostrar su maestría a la hora de diseñar juegos, con un arcade plataformesco lleno de diversión, buenas melodias y toneladas de jugabilidad.

GLOBAL 91

▼ COLUMNS
No cabe duda que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos, ya que no llega a la calidad del Tetris, a quien emula, sin grandes resultados.

GLOBAL 70

▼ COSMIC SPACE HEAD
Loable intento de Codemasters por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.

GLOBAL 78

▼ DESERT STRIKE
Todo un señor juego. Un gran número de misiones, mucho armamento y toneladas de diversión componen un cartucho como pocos. Recomendado para los amantes de los Shootém Up con clase.

GLOBAL 91

▼ ECCO THE DOLPHIN
El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos, y unas fases largas y complejas donde hay que usar más las neuronas que los dedos.

GLOBAL 58

▼ EX-MUTANTS
Una de las adaptaciones de cómic mas pateticas y desastrosas que se puedan recordar. Sprites lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

GLOBAL 52

▼ FANTASTIC ZONE
El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la Mega Drive. Aunque un poco sencillote, contiene algunos detalles ciertamente buenos, como el espectacular degradado de los fondos.

GLOBAL 81

▼ FATAL FURY
Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

GLOBAL 93

▼ FLASHBACK
La obra maestra de Delphine se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

GLOBAL 95

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP
Adaptando un viejo éxito para el Amiga, Vroom, Domark ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la Mega Drive. Soberbio.

GLOBAL 93

▼ F22 INTERCEPTOR
El único simulador serio aparecido hasta el momento para la MEGA DRIVE. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

GLOBAL 79

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF
Leander para los amigos, es un nuevo juego de Psygnosis, creadores de la saga del Shadow Of The Beast. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.

GLOBAL 82

▼ GAUNTLET
GLOBAL 95

¿Cual es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de Sega? Pues el arcade de cuatro mas famoso de todos los tiempos: Gauntlet. Tengen logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar todas las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.

▼ GHOULS'N GHOSTS
GLOBAL 93

Pertenecen a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola, y que dejaron asombrados a más de uno. Basado en la recreativa de Capcom, es una de las mejores conversiones de la historia.

▼ GOLDEN AXE
GLOBAL 94

La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado Sega a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS
GLOBAL 80

La respuesta de Sega al insuperable Super Tennis de SUPER NINTENDO. No es tan bueno como éste, pero sin duda el mejor juego de tenis para la MEGA DRIVE.

▼ GUNSTAR HEROES
GLOBAL 94

Una nueva compañía, Treasure, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la Mega Drive.¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas mas potentes? Gunstar es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3
GLOBAL 80

A la tercera va la vencida. Después de tres intentonas, Accolade ha logrado por fín crear un juego de Baseball aceptable. Su gran número de opciones, asi como lo fácil que es de jugar hacen de él el cartucho ideal para los novatos en esto del Baseball.

▼ HAUNTING
GLOBAL 81

Un mas que loable intento por parte de Electronic Arts por hacer un producto original e innovador. La idea del juego es buena, y los gráficos son excelentes y rebosan buen humor por todas partes. Lástima de que sólo tenga cuatro fases.

▼ JAMES POND
GLOBAL 70

Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica y sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE
GLOBAL 93

Soberbia continuación de Jungle Strike, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la Mega Drive. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente imprescindible.

▼ KRUSTY'S FUN HOUSE
GLOBAL 88

Sorprendente variación del Lemmings con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los mas pequeños de la casa.

▼ LHX ATTACK CHOPPER
GLOBAL 79

Un simulador bastante realista, que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 Interceptor.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE
GLOBAL 84

A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, es uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para la MEGA DRIVE. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MAZIN WARS
GLOBAL 90

La célebre creación de Go Nagai protagoniza un alucinante arcade que combina las fases horizontales con los combates cuerpo a cuerpo en la mas pura línea Street Fighter, con unos gráficos que quitan el hipo, la ansiedad y los dolores de barriga.

▼ MORTAL KOMBAT
GLOBAL 92

El gran escándalo del año. Acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un arcade legendario que ha despertado amores y odios gracias a su modo gore: tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94
GLOBAL 79

Como cada año, Electronic Arts vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA Hockey. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador de cuatro jugadores.

▼ OLYMPIC GOLD
GLOBAL 82

Aparecido en la primavera del año 92 con motivo del evento barcelonés, este cartucho cosechó cierto éxito por la perfección de sus realizaciones técnicas.

▼ PGA TOUR GOLF II
GLOBAL 92

Después de aumentar las opciones de la primera entrega, EA decidió internarse de nuevo entre los campos de golf para crear, por ahora, la simulación definitiva. Gráficos, repeticiones, más campos... ¡total!

▼ PUGSY
GLOBAL 85

Juego enrevesado, perfecto técnicamente que recuerda a las producciones de Amiga. Psygnosis realiza sib duda su mejor trabajo.

▼ RANGER X
GLOBAL 92

Sus 128 colores en pantalla se conducirán hasta una ciber-aventura alucinante repleta de preciosos fondos, suelos en 3D, un soberbio scroll parallax y unos jefes de fin de fase para quitar el hipo.

▼ RISKY WOODS
GLOBAL 74

El único juego español por el momento falla en detalles insulsos pero importantes, y sobresale en otros intrascendentes. Deja un poco que desear, sobre todo cuando salta el protagonista.

▼ ROAD RASH
GLOBAL 86

Convertido en clásico gracias a su éxito en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de "palos" sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

▼ ROBOCOD
GLOBAL 94

La obra cumbre de Vectordean, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR

GLOBAL 83

Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los Shoot´em Up y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el cartucho ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES

GLOBAL 92

ROCKET NIGHT ADVENTURES Konami vuelve a deleitarnos los sentidos con una nueva pieza maestra de la programación, que recoje lo mejor de la plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto.

▼ ROLO TO THE RESCUE

GLOBAL 88

Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por Vectordeam (James Pond II).

▼ SENSIBLE SOCCER

GLOBAL 94

El mejor juego de futbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA Soccer, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si no, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3

GLOBAL 85

Aun sin ser tan bueno como la primera parte, Shinobi 3 incorpora nuevos movimientos al protagonista, asi como algunas graficamente impresionantes. Altamente recomendable tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL

GLOBAL 79

Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la "bola" deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC

GLOBAL 95

¿Qué decir del buque insignia de Sega? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección que esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2

GLOBAL 94

Aunque inferior a la primera parte, Sonic 2 supera con creces al resto de cartuchos de Mega Drive. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SPLATTERHOUSE 2

GLOBAL 80

Charcutería fina y jugable, propia de las mejores casquerías, para un juego que abre una saga con mucha sangre y futuro. El juego favorito de Freddy Krueger.

▼ SPLATTERHOUSE 3

GLOBAL 82

Felicidades, amantes del gore. Namco y su Splatterhouse 3 os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un Beat´em Up sobrecojedor y diferente. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ SUMMER CHALLENGE

GLOBAL 65

Una olimpiada un tanto floja que no llega a convencer siquiera a los mas viciados del género. Puede que a los usuarios de PC les parezca un buen juego (¡Pobres diablos!), pero en consola el resultado es bastante lamentable.

▼ SUNSET RIDERS

GLOBAL 82

Adaptación de una popular recreativa de Konami, Sunset Riders es un excelente y original Shoot´em Up que lleva toda el espíritu del legendario oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020

GLOBAL 89

Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones Neo Geo - Mega Drive hasta la fecha. 16 megas de puro baseball cibernético ideal para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF

GLOBAL 83

Una de las pocas cosas "decentes' que ha hecho Tiertex a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

▼ SUPER MONACO GP 2

GLOBAL 88

Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, Sega calcó literalmente el desarrollo de la primera parte añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS

GLOBAL 75

Extraña incursión de Electronic Arts en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante graficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II

GLOBAL 79

Adaptación del éxito recreativo de Midway, que a su vez tenía el mismo desarrollo que Operation Wolf. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.

▼ THE ADDAMS FAMILY

GLOBAL 78

Estupenda conversión del famoso título de Ocean para la Super Nintendo. Guía a Gomez a través de la mansión Addams, tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas mas puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV

GLOBAL 90

La última parte -por ahora- y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. En cambio, flojea un poco el aspecto de jugabilidad debido a lo dificil que se vuelve en los últimos niveles.

▼ TINY TOON

GLOBAL 94

El mejor juego de Konami para la Mega Drive hasta la fecha. Toda la magía de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodias, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TURTLES

GLOBAL 75

Un Beat´em Up al estilo Street Fighter II que promete mucho al principio pero que resulta terriblemente inferior al Eternal Champions o inlcuso al mismo Street Fighter II CE Special.

▼ VIRTUAL PINBALL

GLOBAL 61

¿Quieres regalarle algo a tu peor enemigo? ¿ La pata de la lavadora está coja? ¿ Necesitas algo para picar el hielo de los cubatas ? Virtual Pinball es lo que necesitas. Por lo menos le sacaras algo de partido, en vez de tragarte esta pésima imitación de pinball de barrio.

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?
Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.

GLOBAL 48

▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck
Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de Castle of Illusion.

GLOBAL 74

▼ WWF
El mejor juego de lucha libre para la MEGA DRIVE hasta la fecha. Es exacto al de SUPER NINTENDO, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.

GLOBAL 73

▼ X MEN
Fallido intento de Sega por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruinada por la pobre animación de los personajes.

GLOBAL 71

▼ ZOMBIES
El homenaje de Lucasarts al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombie Tobias y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.

GLOBAL 90

MEGA CD

▼ BATMAN RETURNS
Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de scaling del Mega CD mientras persigues al pinguino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del de cartucho, sin ningún cambio o mejora.

GLOBAL 93

▼ DRACULA
Psygnosis no estaba muy inspirada el dia en que produjo este extraño Beat´em Up basado en la película de Coppola. Graficamente el conjunto es impresionante, pero a la hora de jugar...el hechizo se rompe.

GLOBAL 69

▼ DUNE
Adaptación a consola de las dos partes del juego de PC, que por cierto, no era ninguna maravilla. Simplemente correcto, Dune es una interesante mezcla de simulación y aventura gráfica, que sigue el mismo desarrollo que el célebre film de David Lynch.

GLOBAL 81

▼ ECCO
Versión CD igual de aburrida que la de cartucho. El juego es muy bonito, educativo y lo que tu quieras pero... ¿Que tiene de divertido observar a un delfín haciendo el canelo en plana mar óceana? Inexplicable.

GLOBAL 58

▼ SILPHEED
El mejor Shoot´em Up para Mega CD. Jugable, divertido, largo y graficamente impresionante, Sillpheed marca un nuevo estilo en la concepción de los Mata-marcianos.

GLOBAL 91

▼ SONIC CD
Imaginaos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo Time Attack o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.

GLOBAL 95

▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN
Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de once años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, cantada por la voz mas farragosa que mis tímpanos han podido oir.

GLOBAL 73

▼ SWITCH
Un CD asombroso y diferente, rebosante del humor japonés mas ácido y agudó, con claras influencias de los añorados Monty Python. Sus gráficos y sus efectos sonoros superan todo lo visto en la Mega CD. La compra esencial.

GLOBAL 93

GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS
Estupenda adaptación de la famosa película, pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la Mega Drive.

GLOBAL 79

▼ CHUCK ROCK
Sus ffantásticos gráficos, sus animaciónes de fantástica factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90

▼ COLUMNS
Uno de los mejores clones del Tetris. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar de lo alto de la pantalla, mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.

GLOBAL 85

▼ CRASH DUMMIES
Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquies de las pruebas de choque automovilísticas, mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza...

GLOBAL 85

▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER
A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tio Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.

GLOBAL 92

▼ INDIANA JONES III
Decimosegunda conversión del conocido juego de Tiertex, bastante popular en la pasada década. Por desgracia, sigue manteniendo el mismo fallo que las otras versiones: una dificultad desmedida y criminal que le hace bajar bastantes puntos.

GLOBAL 79

▼ MICKEY MOUSE
¡Oh no! Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por seo, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para Game Gear.

GLOBAL 93

▼ MICKEY MOUSE II
Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desbordante fantasía, Mickey Mouse II gustará a todos, en especial a los mas pequeños.

GLOBAL 94

CATALOGO DE JUEGOS

▼ MICROMACHINES
¡GUAU! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para Game Gear. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

GLOBAL 95

▼ OUT RUN EUROPA
Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastantes sosos y un movimiento tridimensional no lo es tanto.

GLOBAL 63

▼ PRINCE OF PERSIA
Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

GLOBAL 91

▼ ROADRUNNER
Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones, y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos para los del Coyote.

GLOBAL 85

▼ SHINOBI
Toda una máquina recreativa en la palma de tu mano. Cinco niveles de pura acción a cargo del Ninja mas famoso de la historia de los videojuegos. Shinobi es un clásico que nadie deber perderse.

GLOBAL 91

▼ SONIC THE HEDGEHOG
Aún mas rápido y trepidante que su hermana de 8 bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

GLOBAL 90

▼ SONIC THE HEDGEHOG II
Una excelente continuación que se vé arruinada por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la Game Gear, junto a un exagerado nivel de dificultad. De todos modos es bastante divertido y recomendable.

GLOBAL 80

▼ SPIDERMAN
Sigue al Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu mas mortal enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.

GLOBAL 87

▼ STREETS OF RAGE
Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, Streets Of Rage está literalmente calcado de la versión Mega Drive, e incluso la llega á superar en suavidad su scroll. Por lo demás, es un Beat´em Up imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.

GLOBAL 91

▼ STREETS OF RAGE II
Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha de la Game Gear.

GLOBAL 92

▼ SUPER KICK OFF
Si la versión Master era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la Game Gear retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Por lo demás, las mismas opciones y jugabilidad que la versión Master.

GLOBAL 95

▼ SUPER SPACE INVADERS
El mas clásico de los Shoot´em Ups con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que Space Invaders sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece bastante.

GLOBAL 84

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD
A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, World Class Leaderborad sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la Master. Largo, bonito, dificil... una compra esencial.

GLOBAL 92

MASTER SYSTEM

▼ ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
Alex Kidd es el protagonista de una simpática y chinesca parodia de la saga del Shinobi. Aunque no es una maravilla gráfica ni sonora, es superdivertido y bastante largo de acabar.

GLOBAL 90

▼ ANDRE AGASSI TENNIS
Excelente conversión del cartucho de Mega Drive para la Master System, pero, sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

GLOBAL 74

▼ ASTERIX
Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad mas que recomendable.

GLOBAL 80

▼ BATTLE OUT RUN
Salta a las autopistas en esta adaptación "Sui Generis" del clásico Chase HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80

▼ CHUCK ROCK
Uno de los mejores juegos de plataformas. Puntúa muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. ¡Larga vida a Core!

GLOBAL 91

▼ COOL SPOT
Una conversión excelente para Master System. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la versión Mega Drive.

GLOBAL 82

▼ DESERT STRIKE
Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de E.A a un pequeño cartucho de Master sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

GLOBAL 92

▼ GAUNTLET
La máquina recreativa causó sensación cuando fué presentado en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet es todo un clásico que no debes perderte.

GLOBAL 91

▼ GLOBAL GLADIATORS
La versión Master no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

GLOBAL 77

CATALOGO DE JUEGOS

▼ JUNGLE BOOK
GLOBAL 88

La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo mas profundo de la selva en la compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado mas duro y puro.

▼ LEMMINGS
GLOBAL 82

Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de lider de los lemmings, una raza terriblemente estúpida con cierte tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del Hit de Psygnosis para los ordenadores personales.

▼ MASTER OF KOMBAT
GLOBAL 90

¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de Street Fighter II Mega Drive a Master System? No sé si este cartucho será aún mejor que SFII Mega Drive, pero lo que sí que es cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

▼ MICKEY MOUSE 2
GLOBAL 91

Brillante juego de plataformas, muestra de como debe ser un buen juego de Master System. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodias sobrepasa todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD
GLOBAL 81

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los juegos deportivos.

▼ PGA TOUR GOLF
GLOBAL 88

Si el juego para Mega Drive era increíble, esta versión para Master System tampoco se queda corta; es tan buena como pudiera serlo la de Mega Drive. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

▼ POWER STRIKE II
GLOBAL 92

El Shoot´em Up definitivo para la Master System, obra de los maestros del género, Compile. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu laser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si nó, no debes perdertelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA
GLOBAL 91

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ RAINBOW ISLANDS
GLOBAL 84

Primero fué Bubble Bobble...ahora Taito contraataca con Rainbow Islands, o como elevar las plataformas a su máxima potencia. Todo el colorido de la máquina original en tu Master System, con una fase inédita incluida.

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR
GLOBAL 89

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de las diferentes películas. Una combinación de Shoot´em Up con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST
GLOBAL 85

En Amiga fué todo un clásico...en la Master es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax mas alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS
GLOBAL 79

¡Y van tres! De nuevo, Sonic debé arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC THE HEDGEHOG
GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín mas rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el mas malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcade de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC THE HEDGEHOG II
GLOBAL 94

Más niveles y mas adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, Sonic II es un juego imprescindible para todos los usuarios. Sin excepción.

▼ SUPER KICK OFF
GLOBAL 94

El éxito de Amiga en todo su esplendor futbolero. Elige o crea a tu propio equipo, diseña tus tácticas, camisetas, sistemas de ataque...en Super Kick Off podrás hacer de todo, menos pegarle al arbitro. Super divertido y absolutamente recomendable.

▼ SUPER MONACO G.P.
GLOBAL 89

El juego de coches que los usuarios de Master esperaban. Aunque graficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los mas completo. Recomendado para los seguidores de Airton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de Pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD
GLOBAL 82

Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, Super Off Road contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y que sólo puedan jugar dos personas, en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE
GLOBAL 63

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR
GLOBAL 82

Versión mucho mejor que la de Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentan proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH
GLOBAL 70

Directamente de la pantalla de tu televisor llega The Flash, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade tecnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

▼ WIMBLEDON TENNIS
GLOBAL 82

El mejor juego de Tennis para la Master. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia sobre todo si buscan acción para dos jugadores.



De izquierda a derecha, CARLOS RAMOS, JOSE LUIS GARCIA YAÑEZ y MARIANO BARTIVAS.

GRUPO ZETA REORGANIZA SU GESTION

De acuerdo con la nueva organización gerencial de Grupo Zeta, José Luis García Yáñez, hasta ahora gerente de Interviú, pasa a ser el responsable de la gestión de las revistas mensuales, tanto propias como de terceros, editadas por el Grupo Zeta en Madrid: Viajar, Conocer, Tu Salud, Super Juegos, Super PC, Mega Sega, Oro, Arquitectura, Ronda Iberia, Royal Life, Crefat, Opel Magazine, Tonos, Conexión, Novedades, Jeans Cult, Contacto, Empresas, Marcha 43 y Gente Sana.

Carlos Ramos Pajares ha asumido la gestión de la revista Interviú, con lo que pasa a hacerse cargo de la gerencia conjunta de la división de semanarios de Grupo Zeta integrada, además de por Interviú, por las revistas Tiempo y Dinero.

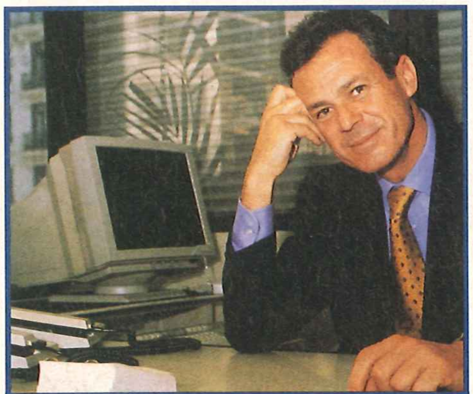
Por su parte, Mariano Bartivas Vargas ha sido nombrado Gerente de la empresa Mediapublic, compañía de Grupo Zeta que comercializa la publicidad de todas sus revistas. Mediapublic, tiene el propósito de incorporar a su cartera el resto de los productos de la cadena.

JOSÉ LUIS GARCIA YAÑEZ. 38 años, madrileño, es el nuevo Gerente de Ediciones Mensuales, S.A. Máster MBA en Dirección General de Empresas por el ESDEN, se incorporó a Grupo Zeta en 1982. Ha sido Director Financiero en las revistas Viajar y Dinero, y Gerente de Panorama. En Interviú ha desempeñado el puesto de Director Financiero y, desde 1988, ha ocupado el cargo de Gerente.

CARLOS RAMOS PAJARES, 45 años, madrileño, ha sido nombrado Gerente de la División de Semanarios. Ramos Pajares, Master en Dirección de Empresas, trabajó en Papelera Española y Zardoya Otis. Desempeñó los cargos de Director Financiero, Adjunto a la Dirección y Administrador de Cambio 16. Desde 1983 ha sido Director Gerente de Ediciones Tiempo, S.A., empresa editora de las revistas de Grupo Zeta Tiempo y Dinero.

MARIANO BARTIVAS VARGAS, 41 años, madrileño, ha sido nombrado gerente de Mediapublic. Executive MBA por el Instituto Empresarial de Madrid, se incorporó en 1986 a Grupo Zeta como responsable del Departamento Financiero. También ha ocupado la gerencia de la agencia OTR Press y de Ediciones Reunidas, cargo que ha compaginado hasta ahora con la Dirección Financiera del Grupo.

RAFAEL NAVAS, NUEVO DIRECTOR DE DINERO



RAFAEL NAVAS CASTELLON

Rafael Navas Castellón ha asumido la dirección del semanario de economía Dinero.

Nacido en Madrid hace 44 años, Rafael Navas cuenta con un amplio currículum profesional. Hasta ahora director adjunto de Gaceta de los Negocios, inició su trayectoria como colaborador en ABC, Nuevo Diario, Informaciones y Actual. En 1980 ingresó en EFE, donde desempeñó el puesto de máxima responsabilidad de la agencia en el País Vasco y más tarde en Catalunya. Fue redactor jefe del semanario Cambio 16, y dos años después nombrado director de la Revista Española de la Defensa, donde se responsabilizó de su puesta en marcha. En 1988 accedió al cargo de director de comunicación del Grupo INI.

En la incorporación a su nuevo puesto, Navas ha destacado su deseo de "hacer un producto informativo que responda a la demanda del mercado" y orientado a satisfacer las necesidades informativas de los profesionales, empresarios y financieros. ■

LA REVISTA IL QUADRIFOGLIO REAPARECE

Tras un breve paréntesis debido a la reestructuración de Fiat Auto España, S.A., la revista Il Quadrifoglio, cabecera de Alfa Romeo Española, y realizada por Ediciones Reunidas S.A. de Grupo Zeta, volverá a publicarse de forma cuatrimestral y con el mismo formato de siempre. Esta revista inició su andadura en España en 1987 y se detuvo, momentáneamente, en 1992. A partir de ahora, Il Quadrifoglio seguirá siendo el órgano de comunicación de la firma italiana con sus clientes y el medio de contacto entre los *alfistas*. ■

NUEVA CABECERA PARA GACETA DE LOS NEGOCIOS

Desde el pasado 1 de febrero, el periódico económico Gaceta de los Negocios aparece diariamente con una cabecera renovada. En este nuevo logotipo, obra del galardonado Cruz Novillos, se ha dado mayor protagonismo al término "negocios", concepto que resulta más adecuado a su estructura actual. Esta renovación no sólo viene a confirmar la vocación empresarial de Gaceta de los Negocios, sino que además reafirma su actual tendencia al crecimiento. Al espectacular incremento experimentado en 1992 (por encima del 35% según el riguroso informe de FUNDESCO), hay que añadir el fuerte aumento habido en 1993, muy por encima de la media de su sector o sus competidores. ■

